SRPEN 1995 MĚSÍČNÍK POČÍTAČOVÝCH HER CENA 19,90 Kč 26 Sk

48 excalibur

148 stránkový Excalibur na obzoru!

(strana 2)

Vážení čtenáři,
V červnu jsme oznámili změnu Excaliburu ze čtrnáctideníku na týdeník. Řada z vás, kteří jste znali opožďování některých čísel čtrnáctideníku, jste o našem rozhodnutí jistě zapochybovali. Přiznám se, že ani my jsme si nebyli zcela jisti, jak vše zvládneme. Nyní je možno zpětně zhodnotit výsledek naší práce.
Všechna čísla týdníku jsme vydali bez zpoždění, každý pátek jste si mohli přečíst nové vydání. Naše konkurence byla zaskočena naší rychlostí, obrat se zvýšil téměř čtyřnásobně.
Avšak naším cílem nebylo jen trumfovat konkurenci. Na prvním místě je u nás především maximální spokojenost vás, čtenářů. Rychlost vydání nebyla na úkor kvality obsahu, ve srovnání s číslem 44 se objevila řada nových rubrik (týden, téma, názory, hardware, reportáž) a vedle recenzí na starší hry informoval Excalibur jako první u nás i o řadě novinek. Zároveň se zvedla obsahová i jazyková úroveň. Pro zpestření jsme úvodní rubriku preview a prvních dojmů psali ve stylu novinového zpravodajství.
Grafické provedení čísla 45 jsme svěřili studentu katedry zaměřené na typografii a design časopisů jedné umělecké vysoké školy. Protože však vaše ohlasy byly velmi rozporné a převažovaly negativní, tuto úpravu jsme opustili - v budoucnu možná využijeme symbol Excalibur TIP.
Asi největším nedostatkem současného Excaliburu je malý počet stran a nekvalitní obálky. Při průzkumu mezi čtenáři je požadován rozsáhlý a kvalitní časopis s perfektním obsahovým a grafickým provedením. Po pečlivé úvaze jsme došli k rozhodnutí takový Excalibur pro vás od jubilejního čísla 50 vydávat.
Přemysl Twrdý, ředitel

EXCALIBUR COVER CD ZDARMA

Od čísla 50 budou dostávat předplatitelé každé vydané cover CD zdarma.

Od čísla 50 bude Excalibur rozsáhlý měsíčník nejvyšší kvality. Předplatitelům bude zasílán s předstihem 2-3 dny, takže jej budou mít dříve než bude v prodeji na stáncích.

Pokud máte zájem dostávat všechna COVER CD od čísla 50 zdarma, objednejte si předplatné EXCALIBURU na 1 rok.

12 x 75 Kč = 900 Kč
(posíláme jako obyčejné novinové zásilky)
12 x 95 Kč = 1140 Kč
(pokud chcete zásilky dostávat doporučeně)

Zájemci o předplatné, zašlete příslušnou částku složenkou C na adresu: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Na zadní stranu napište: Předplatné Excalibur, COVER CD zdarma.

Pokud si Excalibur nepředplatíte na rok, budete mít možnost kupovat COVER CD za 75 Kč v omezeném množství ve vybraných prodejnách.

Pouze předplatitelé mají zaručeno, že budou dostávat zdarma COVER CD spolu s časopisem. Nárok na COVER CD zdarma mají pouze ti, kdo si předplatí Excalibur na 1 rok.

Pozn.: COVER CD bude určeno pro PC CD-ROM. Pro ostatní počítače (Amiga, ST, Mac) bude jen nepravidelně věnována část CD, kterou bude ovšem třeba překopírovat z PC CD-ROM.

Informace o předplatném tel.: 02/667 123 15.

Excalibur COVER CD
zdarma již od čísla 50
Informace na druhé straně

BRUTAL:

■ AMIGA

Paws of Fury

Greenpeace proti zvířecím soubojům!

Do pobočky hnutí Greenpeace v ČR se dostavila známá liščí kráska Foxy Roxy v dost ubohém stavu a okamžitě zažalovala všechna zvířata na světě za porušování lidských práv. Bylo proto zahájeno vyšetřování, které dodnes pokračuje. Při prvním výslechu uvedla poškozená, že si šla jako obvykle ulovit nějakého zajíce k obědu a cestou v lese ji přepadl medvěd...

Vyšetřovatel: „Co od vás dotyčný medvěd chtěl?"
F.R.: „Říkal, že je pánem lesa a všechno mu tam patří. A že když si chci ulovit něco k obědu, musím s ním nejprve bojovat..."
Vyšetřovatel: „Znáte onoho medvěda?"
F.R.: „Doslechla jsem se, že je to Medvěd Ivan, přeborník v sumo."
Vyšetřovatel: „Bila jste se s Ivanem?"
F.R.: „Ano a nebylo nic těžkého jej porazit. A když už jsem se konečně chystala chytit můj oběd, vrhnul se na mě Kojot Kendo. I toho jsem zdolala, ale to ještě nebylo všechno..."
Vyšetřovatel: „Kolik zvířat vás nutilo s nimi zápasit?"
F.R.: „Bylo jich celkem deset. Ale všechna podlehla. A když už jsem se konečně dostala k vytouženému jídlu, zjistila jsem, že je to mistr v karate a to já neumím. Proto mě takhle zřídil. Ani jsem nemohla obrat přední pacičku. Ještě jsem dnes nic nejedla, mám hrozný hlad. A jestli mi nedáte něčeho najíst, tak vám tady..."
Buch!

Joe
(Podrobná recenze na str. 11)

Virocop

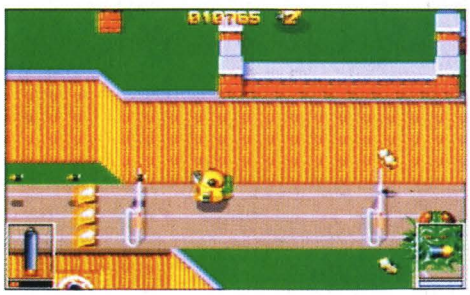
■ AMIGA 1200

Bude legendární Robocop nahrazen neznámým pistolníkem?

Asociace evropských vydavatelů zábavného softwaru (ELSPA), jež už dlouhý čas brojí proti softwarovým pirátům a násilí v počítačových hrách, kontaktovala známého programátora Andrewa Braybrooka, aby jim v jejich snažení pomohl. Ten na zakázku sestrojil neohroženého policistu, který by měl ELSPA zbavit veškerých starostí.

Po vpuštění do počítače a nastartování určité hry okamžitě likviduje všechny záporné osobnosti, včetně zkorumpovaných hráčů baseballu a veverek plivajících lískové oříšky. Postaví se i proti atletům používajícím nedovolené povzbuzovací prostředky, zažene na útěk obrovské zmutované potvory. Je designován pro pohyb v členitém terénu - jeho tvar připomíná podivný sud plný nenávisti ke zlu, místo nohou má výkonné kolečkové brusle. Pohybuje se velmi rychle, není pro něj problém přeskočit širokou propast a střílí nepříjemně přesně. Od ELSPA jsme obdrželi zprávu, že už nyní při zkušebních zásazích po Virocopovi zůstávají jen hromady mrtvolek.

Jistý nejmenovaný zločinec - člen společnosti Renegade - se nachal slyšet, že na policajta připraví mamutí past v podobě sedmnácti zatraceně těžkých bludišť. Nezdá se, že by to pro Virocopa bylo příliš tučné sousto. Podle posledních informací už se prokousal do druhého bludiště. Celé dění budeme sledovat a uživatelům počítačů oznamuji, že Virocop zatím řádí na ECS Amigách a Amize 1200.



Joe

21. 7. 95, pátek

obsah

Preview:
Brutal: Paws of Fury AMIGA **(3)**
Virocop Amiga 1200 **(3)**
Are You Afraid of the PC-CD **(4)**
Nightfall PC **(4)**
SkyRoads PC **(4)**
Machiavelli the Prince PC-CD **(4)**
Kaleidoskop (5)

Téma: Násilí ve hrách
Třídílný seriál - 3. část **(6)**

Hardware:
Action Replay - 2. (29)

Dopisy
Názory (30)

Recenze
Are You Afraid of the Dark? (PC-CD) adventure **(10)**
Behind the Iron Gate (Amiga) 3D akční **(22)**
Brutal: Paws of Fury (Amiga 1200, Amiga, PC, PC-CD) zvířecí bojová **(11)**
Clockwork Knight (Saturn) arcade **(21)**
Diggers (PC, Amiga) strategie **(13)**
Gale Racer (Saturn) autíčka **(22)**
Grandad (Atari ST) adventure **(14)**
Inferno the Odyssey Continues (PC, PC-CD) vesmírný simulátor **(19)**
Pinball Dreams & Fantasy - Special Edition (PC) pinball **(22)**
Skořápy (Atari ST) strategie **(23)**
Soccer Superstart (PC-CD, PC, Amiga) fotbal **(13)**
Ultimate Soccer Manager (Amiga 1200) sportovní strategie **(12)**
Whizz (PC-CD, Amiga) 3D plošinovka **(19)**

Návody
Colonization (PC, Amiga) **(26)**
Ecstatica (PC) **(28)**

Kupón na cover CD 55 uveřejněný v minulém čísle byl určen pro týdeník, u kterého není vzhledem k rychlosti pošty předplatné příliš výhodné. Protože Excalibur bude měsíčník, COVER CD obdrží všichni noví předplatitelé zdarma.

COVER CD již od č.50

Vážení čtenáři,

Oznámení o přípravě nového COVER CD v minulém čísle vyvolalo obrovský ohlas. Vzhledem k tomu, že jsme se na základě vašich dopisů rozhodli definitivně změnit Excalibur na prestižní měsíčník s nejvyšším počtem stran, rušíme akci s kupónem vyhlášenou v minulém čísle. Způsob rozesílání CD jen předplatitelům je totiž jednodušší a rychlejší než distribuce pomocí kupónů. **(více na str. 2)**

PC-CD

Are You Afraid of the Dark?

Strašidelné divadlo poskvrněno krví

Ve známém Orpheově divadle na hlavní třídě našeho města došlo ke krvavé tragédii. Veleúspěšný zábavný program známého mága a kouzelníka Orphea se změnil v jatka, když při triku s gilotinou přišla o hlavu jeho asistentka. Jako by to ještě nestačilo, nechal Orpheo, ostatně jako vždy, zmizet své dcery ve známých teleportačních skříních. Jaké však bylo zděšení diváků, když se dívky neobjevily, a navíc asistentka zůstala ležet v tratolišti krve s hlavou u nohou mága. Diváci prchli a od té doby je divadlo uzavřeno.

Jednoho dne se dva sourozenci vydali na výlet a zavítali do ponuré budovy divadla. Hned je uvítal sám Orpheo a zajal bratra, aby jej nechal zmizet ve skříních. Protože však k tomuto potřebuje dvě osoby, jal se hledat i sestru, která se mezitím propadla do nižšího patra budovy. Náš časopis celou záležitost sleduje a doufáme, že vy s námi.

Roger T.

NIGHTFALL

PC

Beast strikes back!

Moravská nezávislá softwarová společnost Beast SW chystá po Tetrisu II pro majitele všech STéček další lahůdku - dungeon Nightfall. Tvůrci se nechali slyšet, že hodlají překonat legendárního Dungeon Mastera a možná i jeho druhý díl. Bude se jednat o klasický dungeon (těch je v posledních letech zatraceně málo) okořeněný mnoha logickými hádankami s více řešeními, boji s podzemními stvůrami a samozřejmě nebudou chybět ani kouzla. Ve hře by měl být i automapping. Grafickou stránku můžete posoudit z obrázku, ale i když jsme od Beastů dostali demodisketu, netroufám si vůbec odhadovat, jak bude vypadat finální verze. Zatím to vyhlíží celkem sympaticky, ale na výsledek si budeme muset počkat až do Vánoc. Každopádně přeji Beast Softwaru hodně úspěchů a jsem zvědav na jejich další plány.

Joe

PC

SkyRoads

Hop sem, hop tam

Her, které se vejdou na jednu disketu, stačí jim 286 a 1 MB RAM, se v dnešní době programuje jen velmi málo. Já mám s těmito hrami ale ty nejlepší zkušenosti. Oproti většině cédéčkových nesmyslů, skládajících se z několika gigabytů digitalizovaných animací a z neméně velkého množství digitalizovaných zvuků, je spousta z nich výborně hratelných, ačkoli grafika i hudba bývají podprůměrné.

Tento úvod bych si jistě ušetřil, kdyby hra SkyRoads nepatřila mezi ty „malé, ale pěkné" hříčky. Nyní už ale ke hře samotné. Ovládáte malé raketové vozítko, viděné zezadu, jezdíte jím po dě-

ných vektorových plošinách a skáčete z jedné plošiny na druhou. Ubývá vám při tom čas (kyslík) a palivo. Plošiny jsou tak graficky nenáročné, že je to až hrůza, ale přesto stále vypadají jako plošiny. A nemyslete si, že je to špatná hra. Je sice nenáročná, ale zábavná.

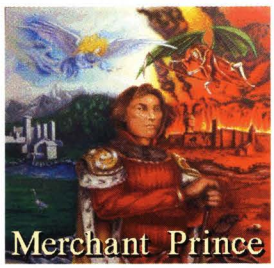
Mrkvoslav Pytlík

PC-CD

Machiavelli the Prince

A máme tady od Microprose další strategii (tentokrát na CD ROM) a nevypadá vůbec špatně. Děj hry vás zavane na začátek čtrnáctého století do Itálie, přesně řečeno do města ostrovů, vodních kanálů a říček... No prostě Benátek. Úkolem nás hráčů je vystupovat v osobě jednoho z nejvýznamnějších politiků té doby Machiavelliho. Ano, ve hře se roztočí ruleta velkého obchodu a vysoké politiky. Jediným a prvořadým úkolem je zmocnit se trůnu a vydržet na něm, co nejdéle to půjde.

Světová mapa je založená na systému prozkoumej a uvidíš, stejně jako v Duně 2. Všechny obchodní a politické transakce řídíte z Benátek. Tady má své sídlo i církev (papež). Nechybí ani palác se senátory, kteří aniž na to nevypadají, dají se uplatit nebo v horším případě můžete zaplatit vraždu některého z nich. Grafika je velmi pěkná a prokreslená do detailů.



Hudba také moc nezaostává. Zvuková karta hraje pěkné skladby, které dobře podbarvují děj hry. Bylo už velemoc strategií, kterých děj vycházel z obchodu nebo politiky. Některé se proslavily a staly legendami (Duna 2, Populous 2...), jiné zas byly propadáky, na které se hned zapomnělo (Genesia). Uvidíme jak dopadne v hodnocení strategie Machiavelli the Prince...

VLAPON

Ravenloft II

V Excaliburu 45 jsme v recenzi Ravenloft Stone Prophet bez konzultace s autorem provedli některé úpravy, které pozměnily význam. Omlouváme se.

Na obrázku: Petr Chlumský prohlíží Excalibur 45

-bi,tok-

ATLANTIDA
Čechova 4, 170 00 Praha 7
Tel: (02) 37 57 54

Amiga 600 8.296 Kč
obsahuje Deluxe Paint III a 3 hry
A1200 DD 15.372 Kč
obsahuje Deluxe Paint IV, Wordworth, hry Oscar, Dennis
Amiga CD32 5.856 Kč
obsahuje hry Oscar a Diggers
Amiga CD32 6.466 Kč
obsahuje hry Oscar, Diggers, Microcosm a Chaos Engine
Paravision SX1 8.906 Kč
Vše skladem, napište si o kompletní ceník. Zasíláme na dobírku.

KALEIDOSKOP

Pacman na SNES

Legendární PACMAN má za sebou spousty mutací. Byl tu jako 3D bludiště, holčička (Pac-Lady) a měl i své vlastní městečko (Pac-Land). Jak si jistě vzpomínáte, žádný z těchto odvarů se nedočkal stejného úspěchu, jako originál. „Pac In Time" (Pac v čase) je název dalšího dílu do série. Jedná se o klasickou 2D plošinovku a to tak klasickou, že nového nepřináší vůbec nic. Zahrát si ji můžete (ale taky nemusíte) na SNES.

Práva a multimédia

V poslední době začíná být docela dusno okolo interaktivních práv. S nárůstem multimediálních produktů se právníkům začínají točit hlavy. Trochu světla do toho zmatku vnesla smlouva mezi WGA a DGA. Až doposud totiž nebylo v mnoha případech jasné, kolik se vlastně má za použití materiálu v interaktivním díle platit. To se nyní změnilo, ale mnoho legislativních děr stále přetrvává.

Grafika Megadrive

O tom, že grafické možnosti Megadrivu jsou dost vysoké se můžete přesvědčit u „Demon's Crest". 2D procházečka sice postrádá hlubší smysl, ale grafika se nápadně podobá proslavené trilogii „Shadow of the Beast" na Amigu. Dokonce i postavička je podobná jako hlavní hrdina Beastu 2, má jenom navíc křídla. Takový detail.

Film a hry

Na jedné straně se velká filmová studia snaží tvořit filmy podle úspěšných počítačových her (viz Street Fighter, Mortal Kombat) a na druhé straně tlačí své filmové produkty na nejrůznější platformy. MGM/UA uzavřelo nedávno neexklusivní smlouvu s firmou Grolier/Matra Hachette (v tomto kaleidoskopu padne její název hned několikrát), která už má na počítačovém trhu jméno. Jejich prvním společným produktem byla CD-ROM hra „Blown Away" podle stejnojmenného filmu s Bridgesem. Po filmu i po hře se ale velmi rychle slehla země. Copak asi bude dalším produktem tohoto spolku?

Brutal Paws na SNES

Mlátičky jako Street Fighter, nebo Mortal Kombat jsou teď ve značné oblibě. Brutal Paws (Brutální tlapky) na SNES se nese přesně v tomto duchu. Místo nebezpečně vypadajících monster tu ale válčíte s comicsovými postavičkami zvířátek. Jejich tlapky se při každém úderu natahují podobně jako ind ve Street Fighterovi 2. Animace jsou docela bohaté a hratelnost se zdá být dobrá.

Oscary na Internetu

Akademie filmových umění a věd, která každoročně uděluje Oscary, si před nedávným vyhlašováním letošních nominací zakoupila místo na Internetu. Chtějí tak zpřístupnit celému světu jakýsi interaktivní průvodce Oscarománií. Během několika minut po vyhlášení nominací byla všechna inkriminovaná data na Internetu k dispozici. Ve spolupráci s ABC a AMPAS plánuje akademie obohatit data na Internetu o kompletní encyklopedii Oscarů, vědomostní soutěže apod. Všechno bude ale především ve formě textu, mnoha obrázků se nedočkáme pro kvantitativní (z pohledu dat) náročnost stahování fotografií.

Bavič v cyberspacu

Americký komik Jay Leno, který je za oceánem proslaven tím, že baví všech padesát států dvě hodiny pět dní v týdnu (klobouk dolů) se nedávno zařadil mezi hvězdy, které si odskakují do cybervesmíru. Byl totiž hostem na síti America On-Line. Odpovídal tam na dotazy předplatitelů a sršel vtipem (jak by ne, když si u toho klidně ležel a na klávesnici ťukala jeho asistentka - podle jeho diktátu, rozumí se). America On-Line si libuje, protože v této době dosáhl počet napojených předplatitelů rekordního čísla.

Double Dragon

Neúspěch filmové verze počítačové mlátičky Double Dragon nijak neodvrátil rozhodnutí distribuční firmy Bohbot (má na svědomí například animovanou verzi Horala - Highlander) připravit k září 1995 první díly kresleného seriálu pro děti - Double Dragon. Zatím není znám ani počet připravovaných episod, ale Bohbot si stojí tvrdě za svým. Hlavně aby taky tvrdě nenarazil.

Computeroví herci

Před lety se hojně diskutovalo o tom, zdali bude v budoucnu možné „oživit" zesnulé herce pro role v nových filmech. Pro mnohé to byla tehdy utopie, pro nás už ne. Americká televizní stanice HBO (pražáci ji už znají blíže) chce oživit svůj hezký seriál hororových povídek „Tales From The Crypt" (Povídky z krypty) o účinkování Humphreye „Bogey" Bogarta (Casablanca, etc.). Epizodu produkuje Robert Zemeckis, který dohlíží na vhodné použití stejných počítačových technik, které dovolily jeho Forestu Gumpovi potkat (ex-) presidenta Nixona.

500 Nations

Jak je vidět, Kevin Costner se nevěnuje jen megalomanským produktům jako je „Waterworld" (mimo jiné jeho rozpočet na konci natáčení přesáhl stopadesát milionů dolarů). Kevin uvádí také obyčejný osmihodinový dokumentární pořad pro CBS nazvaný „500 Nations" (Pět set národů). Mezitím Microsoft Corp. pracuje na jeho CD-ROM verzi. V podstatě se jedná o projekt, který uživatele seznamuje s příběhy, které si vyprávěly různé indiánské kmeny. Kdoví jak by dopadl, kdyby s ním nebylo spojeno Costnerovo jméno.

The Doom Generation

Několik lidí se mne ptalo, jestli je film „The Doom Generation" verzí slavné hry „Doom" o jejímž filmovém zpracování jsme si zde nedávno povídali. Odpověď je: „ne", TDG je levný erotický thriller, který nemá s Doomem nic společného. Žádné strachy, až se okolo filmového Dooma bude něco skutečného dít, dozvíte se to nejprve právě v této rubrice v Excaliburu!

Multimediální obchod

Stále více „velkých společností" se chce přiživit na rostoucím multimediálním obchodu. Jedněmi z posledních jsou Italský (Milán) Olivetti a americký (San Francisko) Star Press Multimedia. Jejich cílem je zaměřit se na (a teď to přijde - termíny z jejich vlastní oficiální tiskové zprávy - podržte se) „infotainment" a „edutainment". Dobrý, ne?

Spider-Man

Firma Acclaim začíná spolupracovat s comicsovým vydavatelstvím Stana Lee - Marvel Comics, které má za sebou spoustu kreslených hitů, které ale u nás vůbec neznáme, takže vám je nebudu ani jmenovat, protože většina by koukala jak puk a zasvěcená menšina slintala a celou stránku Excaliburu zamokřila, což nechci, hlavně ne u téhle stránky. Takže od Acclaimu vychází Spider-Man (zase bez podtitulu, takže se nám ty hry o něm pěkně spletou) a Wolverine - Adamantium Rage.

Nekompatibilní PC

Už jste slyšeli tu story o začátcích Mystu? Předem upozorňuji, že je to pouze drb, ale drb který vypustil ředitel Envisioneering Group z New Yorku! Díky nekompatibilitě prý hned po uvedení Mystu osm ze dvaceti cédéček putovalo zpět do obchodů. A důvod? Reklamace z nekompatibility. Druhá zpráva, kterou pan Doherty vypustil se týká jisté nejmenované japonské firmy, která se chystala s velkou parádou uvést na americký trh svou novou CD hru. Za účelem presentace novinářům zakoupili přímo v USA jedenáct péčéček. Večer před presentací jen náhodou zjistili, že díky nekompatibilitě funguje jejich super-pařba jen na jednom z nich. Dobrý co?

Pravěké závody

BC RACER, nový titul od Core Design, navazuje na populárního BC Kida snad jen v tom, že je BC - tedy prehistorický. Jako frajer - jeskynní muž Cliff Ace se vydáváte na divokou jízdu na svém šlapkostroji. V dřevěné sajdkáře vám dělá společnost vaše přítelkyně ROXY. Pohled je stejný jako u Out Runu, nebo Lotusu a jezdí se na pořadí, nikoliv na čas. Grafika je, jak už je u Core Designu zvykem, comicsová. Projížíte pod mosty z dinosauřích koster, po ulicích a chodnících pravěkého města ne nepodobného Bedrocku. Zajedete si také v zimě a dokonce i v noci, kdy bude před vaším šlapkostrojem svítit pruh světla. BC Racer bude k dostání na PC, PC-CD, Segu a Mega CD.

Interaktivní televize

Představte si, že americký Bell South Corp se hodlá spojit s německým Thyssen Handelsunion za účelem získání soukromé telefonní licence (na území Německa, rozumí se). Že vám to je jedno? Možná změníte názor, když prozradím, že jejich hlavním cílem je zajištění on-line služeb, interaktivní televize a videa na zakázku. To už zní lépe, ne? Společnosti hodlají investovat 2,6 miliardy dolarů (asi 71,5 miliardy korun) s předpokládaným návratem 6,6 miliardy (asi 181.5 miliardy korun) dolarů v roce 2000.

Stereogramy

Celý svět se nám zbláznil do stereogramů a dokonce i několik mých přátel se shánělo po počítačovém programu, který by je dokázal tvořit (jeden ho chtěl dokonce napsat). Takových programů je dnes na trhu hned několik (některé i sharewarové), ale jejich kvalita kolísá. „Stereograms" od Mindscape patří mezi ty lepší. Program obsahuje několik stereogramových obrázků a další si můžete vyhotovit. Stačí nahrát obrázek do programu a zvolit, která část se má objevit před kterou. Následuje vcelku krátká kalkulace a picho (čti „pic ho") - váš vlastní stereogram je tu. Jednu nevýhodu to ale má. Pokud na to chcete koukat na monitoru často - brzy si pokazíte oči a pokud byste chtěli grafiku převést na papír, budete potřebovat velmi kvalitní barevnou tiskárnu. „Stereograms" vyžaduje minimálně PC 386, 2MB RAM a běhá si pod Windows. Jeho cena se pohybuje pod hranicí dvaceti liber (tedy asi osm set šedesát korun).

Vektorový masakr

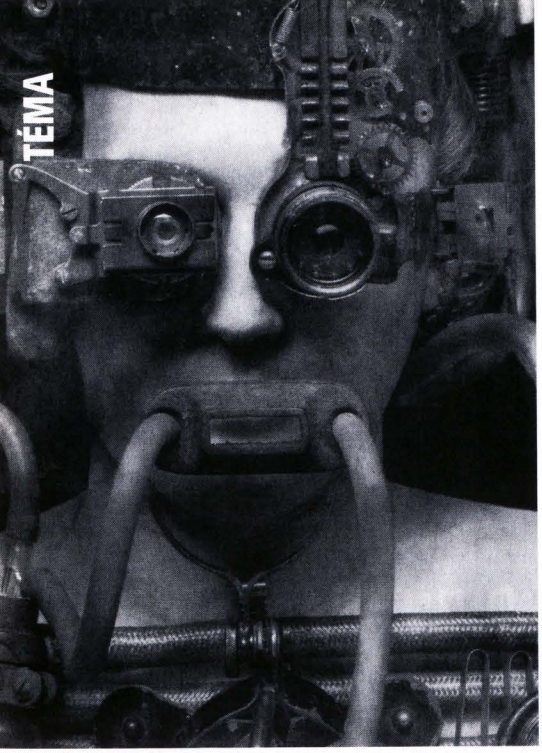
Další ze stříleček, které bohatě podporují hru po síti je „Spectre VR", nový vektorový masakr od US Goldu. Na první pohled se nejedná o nic tak novátorského. Hranaté hory a jehlany na pozadí tmavé oblohy i tmavé země. Jen horizont není tmavý, většinou je fialový, nebo namodralý. Ehm. No a v tom si létají malá hranatá letadýlka. Ehm. No a hrát to může až sedm hráčů.

Mortal Kombat v TV

Podobně jako Donkey Kong, i Mortal Kombat je nyní tlačen do televize jako animovaný seriál pro děti! Ha,ha, už to vidím ... „Ne maminko, ještě tu televizi neplepínej, teďka tam bude Golo a ulčitě zase někomu vytlhne sldce a poteče klev!"

KaT

FOTO: Joeův mazlíček



TÉMA

NÁSILÍ

ANEB

VIDEOHRY VE VYSOKÉ POLITICE?

Vlády vyspělých kapitalistických zemí (jak jsme již řekli, jedná se především o USA, Británii, Německo a Austrálii) se v poslední době pokoušely prorazit se zákony, které by tak či onak kontrolovaly násilí ve videohrách. Brzy se ale začaly ozývat hlasy, že téma brutality počítačových her je pouhou zástěrkou pro operace daleko širšího rázu. Že bychom měli Jamese Bonda na počítačové síti? Zní to dost šíleně, a tak se raději podíváme na celou záležitost pěkně od začátku.

Je velmi zajímavé, že veškerý boom s možnými vládními nařízeními začal, aniž kdokoliv vytvořil solidní, vědecky podloženou studii o problému. Nikdo nepředložil sebeméně rozpracovaný plán, na jehož podkladě by se měla tak závažná věc, jakou omezování pravomocí části průmyslu rozhodně je, uskutečnit. Nikdo nekonzultoval uživatele software a nikdo nevznesl žádná fakta, na jejichž podkladě by mohlo být přistoupeno k sankcím. Nenašla se ani žádná vlivná skupina lidí, asociace, nebo sdružení, které by se zasadilo o to, aby byla učiněna přítrž násilí ve videohrách. Navíc veškeré doposud provedené (a zveřejněné) studie jasně naznačují, že násilí ve videohrách nezpůsobuje zvýšenou kriminalitu mládeže (viz výše). Abych parafrázoval Shakespeara, „zdá se mi být cosi shnilého v této záležitosti".

Proč bychom chodili jen po povrchu věcí? Když jsem už ten problém nakousl, nepustím ho a pořádně se do něj zahryznu. „AU!"
„Kdo to byl?"

Když se politik uchází o nějaké místo, ať v kongresu nebo přímo v Bílém domě (zůstaneme-li na chvíli ve Státech), potřebuje na sebe upoutat pozornost (pokud patříte mezi ty, kteří věří, že politici jsou zde proto, aby obyvatelům sloužili, raději přeskočte odstavec nebo se vraťte k Matějídoušce). Kritizovat zábavní průmysl se stalo klasickým sportovním odvětvím mnoha politiků. Proč? Je to tak triviální a vychytralé zároveň! Každému je jasné, že v dnešní hektické době nemají rodiče na své děti dostatek času. Přesto se jim přirozeně nechce přiznat (sobě i okolí), že děti nechávají růst (více či méně) jako kůl v plotě. Ale jejich děti kradou, perou se a někdy i zabíjejí (viz nedávné přestřelky dětských gangů v Chicagu). Takový chudák rodič se zmítá mezi svou prací a láskou k dětem. Na jednu stranu se snaží vydělat co nejvíce peněz, aby si celá rodina (děcka nevyjímaje) mohla žít co nejlépe, a na druhou stranu tráví s ratolestmi čtyři hodiny týdně. A ratolesti začnou dělat problémy a rodič začne cítit výčitky svědomí. A ty bolí. A bolí hodně. Tu se odněkud objeví politik, úplně neznámá tvář, a řekne rodiči, že za všechno může ten špatný film v televizi, nebo ta zatraceně brutální hra (jinými slovy říká: *„Vy za nic nemůžete, milí rodičové. To, že nevíte, s kým se vaše dítě stýká, to, že nevíte, čím se trápí, i to, že s ním trávíte méně než pět hodin týdně, je v pořádku. Vy jste ti hodní mí voliči, pojďte, propereme někoho, kdo má hodně peněz, stejně mu je závidíte, že jo? Tak pojďte, pustíme mu žilou, třeba vám taky něco ukápne, a když ne, tak alespoň budeme mít ten dobrý pocit, že můžeme tomu, kdo léta pracuje na svém zisku a buduje svou company, trochu ublížit. Hurá do toho, a na ty zatracený děcka už ani nemyslete!"*).

Pochopitelně, promluvit takto k masám není až tak triviální, jak by se mohlo na první pohled zdát. Občas se dá i klopýtnout a narazit si nos. Po léta obviňovali politici televizi a film neadresně. Před pár lety udělal tehdejší viceprezident USA Dan Quayle velkou chybu. Byl totiž ve svých výtkách konkrétní. Ztrapnil se před celou Amerikou, když do televizní kamery prohlásil, že TV komediální seriál „Murphy Brown" (PLTV1 ho uvádí každé pondělí v 18.05, vřele doporučuji) a jeho hlavní, stejnojmenná představitelka jsou vinní za pokračující pokles morálních hodnot v zemi (reportérka Murphy se totiž v jednom dílu stala svobodnou matkou, mimo jiné to byl jeden z nejlegračnějších dílů vůbec, a to jsem jich viděl asi 50 %, na víc totiž nemám čas, jinak bych je sledoval všechny). Nejenom, že si tím Dan způsobil velkou ostudu, ale začaly se ozývat hlasy, které jsou pro naši úvahu velmi důležité: „Vzpamatuj se, člověče! Murphy je fikce, je to jenom televizní seriál!"

Poučení je jasné, čím více je politik neadresný, tím více si mohou za jeho slovy lidé představit. Takový senátor Exxon začal bojovat proti sexu na Internetu. Nebojoval proti konkrétním lidem nebo programům. Jeho zaměřovač se ustálil na tématu (!) „sex na celosvětově dostupné síti". Puritáni si toto téma ihned asociují s pornografií vůbec, a hned má senátor podporu nejméně třiceti procent populace. Senátor chce nepochybně někam kandidovat. (Stejně pochybuji, že se někam dostane, protože jeho jméno si budou lidé stále asociovat s mastnými skvrnami na moři.)

Ale můžeme jít ještě dál. Současný prezidentský kandidát Bob Dole na to jde totiž také pěkně zostra. Napadá klasického spojence Washingtonu - Hollywood (o provázanosti těchto dvou světů by se dal napsat několikastránkový elaborát, takže se raději nebudu pouštět do žádných detailů, snad jen připomenu, že volba Ronalda Reagana prezidentem byla tehdy velkým hollywoodským úspěchem). Dole začal tvrdě bojovat proti násilí v hollywoodských filmech, a hned je z něj kladák. Někteří hollywoodští herci se cítí ohroženi (nebo prostě chtějí využít šance na zvýšení popularity) a chytnou se do vleku. Třeba taková Jane Fonda prohlásila na nedávné konferenci věnované stavu filmového průmyslu, že svět je plný násilí a Hollywood proti tomu nic nedělá, naopak ho svými filmy podporuje. Hned sklidila bouřlivý potlesk. Ostatně kdybych tam seděl, tleskal bych taky. Kdybych totiž netleskal, vypadalo by to, že podporuji rostoucí vlnu násilí ve světě a hned by si ode mne začali lidé odsedávat (nepřipadá vám, že bych v té chvíli něco ztratil? Myslím, že se tomu říká „právo na vlastní názor"). Jane Fonda se prostě ukázala. Tak mne napadá, kdy že to měla svůj poslední filmový hit?

POČÍTAČOVÉ SÍTĚ

BBS, „on-line services", placené databanky a nejrůznější celosvětové počítačové sítě jsou v dnešní době sklady nepřeberného množství informací, které si můžete vyzvednout z kteréhokoliv místa na Zemi. Představují prakticky gigantickou databázi historicky i aktuálně cenných informací. Počet jejich uživatelů může dosahovat deseti až patnácti milionů! Jenom počet uživatelů Internetu se každým rokem zdvojnásobuje, stejně jako počet jeho „sites". Neuvěřitelné množství informací na sítích je až omračující. Lidem, kteří se k nim dostanou poprvé, se z toho mnohdy dělá nevolno. Je to asi ten samý pocit, jako když poprvé letíte nad New Yorkem. Nikde nevidíte konec.

S růstem významu cyberspace se objevila i nová podoba novináře - takzvaný „cyberjourno" nebo „electronic freelance writer". Cyberjournos jsou novináři, jejichž články se objevují právě v sítích. To oni přinesli dost šokující informace o pozadí války v Perském zálivu. Byli to lidé, kteří tam přímo byli a jejichž články na Usenetu nemohla US Military cenzurovat. Pro nezávislé novináře (freelance writers) jsou počítačové databáze na sítích prakticky otázkou přežití v tvrdé konkurenci. Počítačové sítě se také staly místem, kde si mohou lidé vyměňovat názory na věci, které je zajímají. Různé konference nebo fóra (conference, forum, echo, newsgroup) se staly místy, kde na zajímavá témata diskutují lidé z celého světa!

POLITIKA A VIDEOHRY 2

Jinými slovy, cyberspace je nedozírný svět, nad kterým nemá zatím nikdo kontrolu. Je to svět bez viditelných hranic a o jeho možnostech se nám zatím ani nezdá. Je to svět, ve kterém neexistují státní hranice ani překážky v podobě fyzické vzdálenosti mezi dvěma subjekty. Myslíte, že jsem najednou skočil někam trochu jinam? Ale kdepak. Vzpomeňte na senátora Exxona a podívejte se se mnou do Austrálie.

Klokaní policie se tam už totiž vrhla právě na počítačové sítě. Nebudu se pouštět do detailů, protože nevím stoprocentně, do jaké míry mohou být mé informace zkreslené. Celá operace je, tak jako tak, pod rouškou policejního tajemství. Faktem zůstává, že na sítích jsou nastraženy policejní „hlídky" (stejně tak jako radary na dálnici), které monitorují část dat, která sítí projdou. Je to asi to samé, jako kdyby se někdo napojil na „náhodně" vybraných dvěstěpadesát telefonních linek a odposlouchával je. Pokud mluvící užije do telefonu sprosté slovo nebo obscénní výraz, dostane pokutu. Složenka přijde poštou. Ostatně v Německu už taková služba funguje. Jeden zaměstnanec Německé pošty odposlouchává rozhovory na erotických linkách. Odvážnost předávaných „informací" nesmí překročit určitou mez, jinak jsou linky trestány, případně uzavírány. No, pěkně se nám to zostřuje.

V PŘÍPADĚ ZAVEDENÍ POVINNÉHO RATINGOVÉHO SYSTÉMU

VE HRÁCH (část třetí)

„CO ZA TÍM VŠÍM VLASTNĚ VĚZÍ?“

Poslední dobou jsou tedy stále častěji slyšet hlasy, které se obávají, že se oficiální vlády pokusí zcela ovládnout cyberspace. A právě díky celosvětovým sítím se tyto hlasy ozývají z celého světa. Zájem institucí na cyberspace je přitom více než paradoxní. Politici ho zatím tak neskrývaně zanedbávali, že neuznali za vhodné ani vytvořit pro něj vlastní legislativu. Zdá se, jako kdyby se teď chytili za hlavu a chtěli to dohnat (že by si plánovali rozdělení cyberspace podobně jako v případě Antarktidy?). Patrně jedinou šancí, jak zamezit řádění v cyberspace, se zatím zdá vytvořit sdružení vytvořená uživateli, nebo provozovateli sítí, taková jako BBS Operators, nebo The Electronic Frontier Foundation. Pokud jejich „samospráva“ selže, můžeme si nechat zajít chuť na svobodomyslný svět v cyberspace.

CO NA TO HERNÍ PRŮMYSL?

O tom, že softwarový průmysl je důležitou součástí ekonomiky celého světa, svědčí hned několik faktů, které bychom si měli říci dříve, než se posuneme dál. Jen tak, abychom věděli, na čem vlastně jsme. Předně, jako velmi dobrý příklad současného stavu věcí mohou posloužit dvě největší firmy v Japonsku. Kdo myslíte, že to je? Tradičně banky? Automobilky? Jsou to Sega a Nintendo, dva výrobci počítačového software a hardware. Donedávna byl filmový průmysl znám tím, že vydělává ohromné sumy peněz. Není byznys jako šoubyznys, říkalo se. Od minulého roku to už asi platit nebude, protože obchod s počítačovými hrami vydělal za rok 1994 jen ve Spojených státech o miliardu dolarů víc než veškerá filmová distribuce (pokud chcete znát přesná čísla, prolistujte starší Excalibury a najdete je v jednom z kaleidoskopů). Se současným trendem, vedoucím nezadržitelně ke globální computerizaci, se může velmi rychle stát, že diktátory ekonomiky přestanou být naftařské společnosti a zdravotnický průmysl. Cyberspace se dere vpřed a vydělává stále víc a víc peněz. A v této chvíli přicházejí snahy o kontrolu části softwarového průmyslu. Zajímavé. Vraťme se teď zpět k samotným ratingům her a podívejme se na konkrétní ekonomické souvislosti a případné důsledky tohoto jevu.

V případě zavedení povinného ratingového systému (takového, o jakém jsme mluvili v souvislostech s BBOFC) budou nejhůře postiženy malé firmy. Zdlouhavé a nákladné procedury ratingování budou pro mnohé z nich ekonomicky neúnosné. Zatímco velcí distributoři nebudou mít problémy s placením veškerých povinných i méně povinných poplatků, situace nezávislých společností bude na vážkách. Situace se nejvíce odrazí na výrobcích a distributorech shareware. Ti se často spoléhají jen na slušnost uživatelů a jejich nízké poplatky. Paradoxně k tomu vyzní situace velkých distributorů. Větší problémy budou mít giganti s mezinárodní působností, kteří budou nuceni hru nechat testovat v různých regionech, čekat na výsledky a pak přepracovávat balení, případně některé části samotné hry. Výhodu budou mít distributoři, omezující se na jeden region s jedním ratingovým systémem.

Vraťme se ale k shareware, které se s potenciálním zavedením povinných ratingů dostane do krize. Proč to odnese právě ono? Čím je tak nebezpečné? A nebo je to jen souhra okolností, napadne vás. Na tyto otázky vám dnes nikdo neodpoví (jedni proto, že nemají dostatek informací, druzí právě proto, že mají informací dostatek). Že by se jednalo o daňové úniky? Shareware sice není příliš kontrolovatelné z účetního hlediska, ale kdokoliv o něm něco ví, je mu jasné, že zisky nejsou velké, spíš minimální. V čem může být zakopaný pes, je skutečnost, že sharewarový trh se prakticky nedá kontrolovat. S rozmachem cyberspace může nabrat na rozmachu a jeho zisky se mohou zmnohonásobit. Jde tu spíš o peníze, o kontrolu trhu, případně likvidaci potenciální konkurence, dokud není dost silná, nebo o něco úplně jiného?

Finanční povinnosti ale nejsou jediným strašákem, který z povinného ratingu kouká. Je tu ještě něco daleko horšího a nebezpečnějšího. Čas.

S RŮSTEM VÝZNAMU CYBERSPACE SE OBJEVILA I NOVÁ PODOBA NOVINÁŘE : TAKZVANÝ „CYBERJOURNO“ NEBO „ELECTRONIC FREE-LANCE WRITER“.

Čas je v životě počítačové hry velmi důležitý. Zatímco film vydělává zhruba šest měsíců v kinech, pak ještě několik let na videokazetách, a následně po desetiletí v televizích na celém světě; totální životnost hry se pohybuje od jednoho do pěti měsíců. Rarity jako Monkey Island 1 a 2, které najdete v londýnských megastorech i dnes, jsou výjimkou, která potvrzuje pravidlo. Díky mezinárodním pirátským sítím, které někdy v určité lokalitě uveřejní hru dříve než legální distributoři, se tato, už tak krátká doba, stále snižuje. (U filmů se to zatím stalo jen jednou - bondovka „The Living Daylights“ s Timothy Daltonem se objevila na kazetách dříve než v kinech, a to na celém světě. Naštěstí pro distributory filmu nebyl sestřih na kazetě dokonalý, byl to jen jeden ze zkušebních sestřihů, ale zase obsahoval scény, které nebyly ve verzi pro kina.) Riziko ukradení hry pro některou pirátskou BBS se zvyšuje geometrickou řadou ode dne zkompletování finální verze. Představa, že by taková verze musela trčet několik měsíců někde na úřadě, je pro mnohé distributory noční můrou (a pro piráty pohádkou před spaním). Už teď mají softwaroví výrobci problémy s playtestery (zkušební hráči, hledající v nedokončené verzi hry chyby, které se pak programátoři většinou pokusí vyladit), kteří jim kradou beta verze a dohazují je pirátským sítím.

Navíc je tu ještě jeden problém. Jakékoliv restrikce prodeje určitého zboží by (více než pravděpodobně) měly dále uvedené následky (vycházím z předpovědí australských ekonomů, kterým se zatím daří úspěšně bránit snahám schválit zákon, jenž by právě tohle všechno způsobil).

Nižší obrat i zisky lokálních obchodníků (snížení domácího produktu) a naopak rozvoj zahraničních (tedy platících daně někomu úplně jinému) zásilkových služeb (do té doby, než by následovalo zavedení přísné kontroly všech zásilek docházejících do země, což by nás dostalo tam, kde my jsme už byli). Paralelní import, ke kterému by pak došlo v situaci, kdy daný produkt je pro určitý region licencován, ale prakticky není k dostání, by podlomil stabilitu ekonomiky. Hráči by se dostali do situace, kdy si raději koupí „Doom 3“ v podloudném krámku na kraji města, místo aby čekali, až ho za tři měsíce dostane Virgin Megastore na hlavní třídě. Podobně jako ve dvacátých letech v USA, v období prohibice, i nyní by se začal bujaře rozvíjet černý trh. Otázkou je, zda by více profitovali ti, kteří by lokálně zakázané hry tajně dováželi, anebo ti, kteří by je tajně kopírovali a „crackovali“. V každém případě by se tak do rozporu se zákonem dostalo kvantum počítačových uživatelů, kteří by jinak byli zcela bezúhonní. Jejich jediným prohřeškem by při tom bylo, že chtěli mít právo na volbu. Ostatně případ prohibice není tak zcela zcestný. Tenkrát se jednalo o takovou trivialitu, jakou je alkohol, a podívejte se na film „Neúplatní“ nebo spoustu černobílých gangsterovek a uvidíte, jaké trable s tím byly. Teď by se jednalo o takovou trivialitu, jakou jsou počítačové hry. Historie má velice vtipnou tendenci paralelně se opakovat.

NA ZÁVĚR

V úvodu tohoto článku jsem vám popsal své pocity z jedné velmi vydařené (amatérské) úrovně Doom. Celou atmosféru jsem vytvořil úmyslně. Nasadil jsem si stereo sluchátka, zatemnil místnost, zvětšil hrací okno, a pak koncentroval svou mysl do virtuálního světa. Prostě jsem chtěl na chvíli uniknout z reality. V mém věku je mi dopřáno, že kdykoliv chci, zase se do ní vrátím. Strach a napětí, které jsem během hry zažíval, jsem si uměle vytvořil. Efekt je úplně stejný, jako když se na horror z videopůjčovny nepodíváte odpoledne, ale odložíte ho na jedenáct hodin v noci. Dochází ke katarzi, kterou popisuje již Aristoteles v souvislosti s antickým divadlem. Když jsem tu úroveň dohrál, napadlo mne, jak by to asi musel vnímat šestiletý kluk? Jak se na to dívá svýma očima plnýma obrovské, klukovské fantazie, ve věku, kdy ještě pořádně neví, jak tenhle svět vlastně funguje, ve věku, kdy teprve poznává, co to všechno okolo něj vlastně je, co který člověk dělá a proč, co vyvolá jaké reakce? Když jsem odložil sluchátka a rozsvítil, oddychl jsem si. Pro mne to byl skvělý zážitek. V klidu jsem si mohl jít lehnout a nechat si zdát o něčem hezkém. Mohl by to ten chlapec udělat taky?

KaT

BUDOU NEJHŮŘE POSTIŽENY MALÉ FIRMY.

Machiavelli the Prince

PC-CD

RECENZE

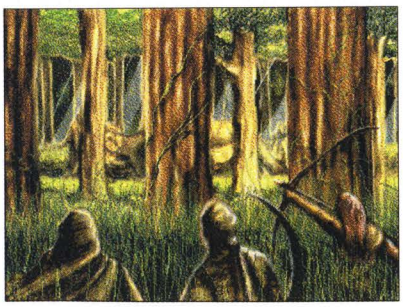
Vladimíra Ponechala politika v životě nezajímala. Držel se spíše zásady, že kam vstoupí politik, sto let tráva neroste. Proč se tedy odhodlal a vsadil na politickou kariéru? Odpověď je jednoduchá. Na trh se dostala nová strategická hra Machiavelli the Prince.

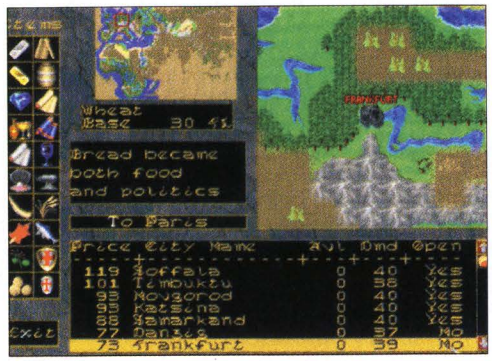
V přístavu Benátky se už týden hromadily nákladní námořní lodě. Některé z nich jsou plné zlata a hlídají je těžcí ozbrojenci, jiné zas ukrývají ve svém podpalubí vzácné koření, či pšenici. Tady jsou v relativním bezpečí. Námořníci na lodích však vědí, že jen co opustí bezpečí přístavního mola, sesypou se na ně piráti, kteří cítí bohatou kořist. Naštěstí lodě povětšinou plují ve skupinách, na kterých si odhodlaní a zákeřní piráti skoro pokaždé vylámou zuby.

U mola zastavil černý kočár. Vezl majitele těchto lodí, jeho jméno je Machiavelli. Přistoupil ke skupině lidí. Byli to kapitáni. Po krátké rozmluvě rozdal instrukce a popřál šťastnou cestu. Půl hodiny na to se na plachetnicích skončila večerní modlitba a najednou všechno ožilo. Lodě začaly jedna za druhou zvedat kotvy a oddávat se odlivu, který je bezpečně vyprovodil ze zálivu. Machiavelli se ještě chvíli díval za posledním masivním dřevěným kolosem a vrátil se zpátky do kočáru. Spěchá. Musí ještě dneska navštívit v neodkladné záležitosti papeže a senátora.

Daleko na moři, když se už Benátky ztratily v červáncích zapadajícího slunce, se lodě začaly formovat do skupin a každá se vydala svou cestou.

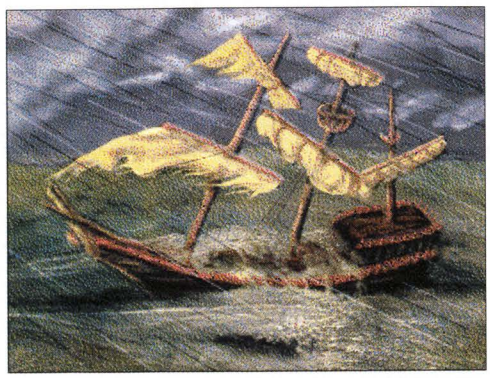
Dodnes vzniklo několik strategií pojednávajících o minulosti lidstva a držících se aspoň zčásti skutečnosti (Voyages of Discovery, Colonization). I tato hra se odehrává v minulosti, přesněji řečeno, ve čtrnáctém století, kdy politik Machiavelli skutečně žil. Hráč se ponoří do víru špinavé politiky a velkého obchodu. Hra se dá při trošce dobré vůle rozdělit na dvě části. Na to, aby člověk mohl dělat vysokou politiku potřebuje kampaň a na kampaň peníze. Ty hráč může získat obchodováním. To je tedy první část. Druhá je politika sama o sobě.

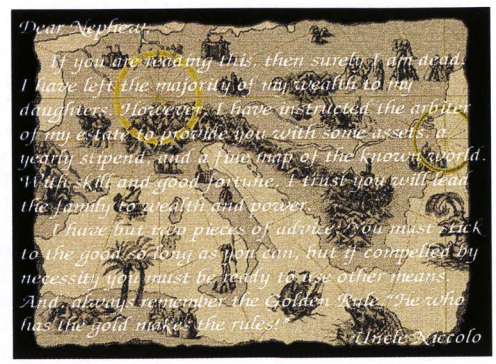




Obchod

V hlavním menu si vyberete svůj rodinný erb, nastavíte si protihráče a určíte mapu, na které budete chtít hrát. Na začátku budete mít dvě menší kocábky. Nemusíte však zůstat jenom u nich. Loděnice je vám plně k dispozici, stačí jenom přivydělat nějaké peníze a můžete nechat postavit mnohem větší lodě. Je zapotřebí však počítat s tím, že čím těžší loď, tím menší rychlost, ale na druhou stranu objemnější prostor k přepravě. Nejlepší je však stavět skupiny lodí. Má to své výhody. Jednak se nemusíte obávat pirátů, lodě také vydrží víc bouří a v případě, že se posádka jedné lodi nakazí morem, neztratíte přepravovaný náklad. Ale nevyužíváte jenom námořní dopravu. Na souši můžete zakládat karavany, které sice nepoberou tolik zboží co lodě, ale ty zase nemají tu možnost se plavit po souši (většinou to tak je). Obchod probíhá systémem kup levněji a prodej dráž. Svými přepravci budete pendlovat mezi městy a budete dbát na to, abyste co nejvíce vydělával. Musíte si však dávat dobrý pozor, abyste nenakupovali levně a neprodávali ještě levněji, i to se může stát. Sledujte proto ceny v jednotlivých městech. Obchod je založený na devatenácti artiklech: stříbro, zlato, diamanty, šperky, hedvábí, perly, slonovina, kůže, hřebíček, muškátový ořech, skořice, alkohol - grog, vlna, plátno, sklo, železo, pšenice, ryby, stráž (těžká a lehká). Přitom platí, že jednotlivé zboží seženete na místech, kde se ve skutečnosti nachází dodnes. Tak třeba Benátky mají tradici ve výrobě skla, v Londýně seženete železo, stříbro, v Egyptských městech nechybí slonovina a na dálném východě zase mají tolik koření, že nevědí co s ním. Po dobu hry je dobré dávat pozor na zprávy.





85 *Machiavelli the Prince*
Historická strategie

Grafika ***80*** *Hudba* ***75*** *Zvuk* ***65***

Výrobce: *Microprose, 1995*
Minimum: *386 DX, 4 MB RAM, ds CD*
Doporučeno: *486 SX, 4 MB RAM, ds CD*
Testováno na: *486 DX2/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP, ds CD*

Dozvíte se samé zajímavé novinky. Jako třeba, že papež je těžce nemocný, nebo Londýn zasáhl mor, nebo také, že byl popraven někdo z konkurence - hurá, o jednoho méně! V jednotlivých městech si můžete postavit sklad a nakoupit do něj zboží. Má to své výhody i nevýhody. Jednak vám konkurence nemůže před nosem vykoupit trh, ale na druhou stranu potřebujete větší obnos peněz a musíte dávat dobrý pozor, jestli jsou ve městě vojáci. Jinak se může stát, že se vašich drahocenných peněz zmocní piráti.

Politika

To je další část hry a právě ona dělá z Machiavelli the Prince to pravé ořechové. Celá politická kariéra se odehrává v Benátkách. Tady najdete několik budov, jejichž význam vám hned vysvětlím. V bazaru můžete nakupovat zboží do svých skladů. Do sálu cechů je zas vlastně vpašován option hry. Teď přijdou budovy, které přímo souvisí s politikou. V hospodě objevíte ty špinavější stránky jednání. Tady si totiž můžete uplatit lidi, kteří budou buďto pomlouvat, nebo ničit majetek konkurence a nebo vraždit.

Další legálnější možností je věž popularity. Můžete si totiž postavit sochu, uspořádat party, vrazit peníze do umění, postavit reprezentativní vilu nebo kostel pro církev (papež vám bude vděčný a není až tak špatné mít jeho podporu). Autoři nezapomněli ani na úplatky. Senátorů je deset a všichni mají ruce jako krtci a můžu říct, nejsou zrovna nejlevnější. Ale co se dá dělat, takový je život. Celá hra je vlastně založená na popularitě a prestiži. Čím větší prestiž a popularita, tím líp.

Závěrem

Hra má myšlenku a vysokou hratelnost. Grafika je pěkná a prokreslená do detailů. Jen škoda, že ve hře není víc animací a chybí úvodní intro. Hudba a zvukové efekty jsou nadprůměrné.

Závěrem jen dodám: další perfektní strategická hra na CD ROM.

✖ Vlapon

Manchester United - The Double

PC

Tomáš Smolík

Zhruba před rokem vydala firma Krisalis fotbálek s názvem Manchester United - Premier League Champions. Tím vlastně reagovala na vítězství jmenovaného klubu v nejvyšší anglické fotbalové soutěži. Hra to byla kvalitní, obsahovala spoustu novinek oproti jiným fotbalům, ale o nich se zmíním až za chvíli. Stejně tak měla i určité nedostatky. A co se nestalo, tedy spíše co se stalo, Manchester United uspěl i v anglickém poháru čili získal tzv. The Double. Chvíli to trvalo, ale nakonec stejná firma se asi rozhodla spojit příjemné (vydání nové hry) s užitečným (vylepšení nedostatků). No a výsledek je na světě Manchaster United - The Double. První rozdíl je, že tenkrát jsem to hrál na Amize a teď na PC (ale Amiga verze se připravuje). Na první pohled se od svého předchůdce příliš neliší a ani na ten druhý moc rozdílů nenajdete, ale na ten třetí již nějaké odlišnosti nalézt lze. Stejná zůstala liga a kluby, ale sestavy týmů jsou aktualizované. Pokud vás klasické soutěže omrzí, můžete si vytvořit svoji vlastní - počet kol, bodů za vítězství atd. Jako minule si můžete zvolit kompletní sezónu s utkáními v lize, domácím poháru či evropských soutěžích. Zůstaly volby např. počasí, ale bohužel nepřibyla volba hrací doby. Prvním větším rozdílem je možnost nakupování či prodávání hráčů. S tím souvisí další dvě novinky. Nabízí se tím možnost řídit zvolený tým, což vám ale nedoporučuji, je to nuda, jen obchodujete s hráči, není zde možnost pozměnit sestavu či taktiku v poločase, objeví se jen konečný výsledek. Další vylepšení je již zajímavější. Každý hráč má určité vlastnosti, jejichž výše určuje jeho kvality (rychlost, střelba, práce s míčem) při zápase. Navíc má ještě jednu moderní vlastnost - cenu. V tomto ohledu se vyrovná i moji oblíbené hře Sensible World of Soccer. Další novinku zaregistrujete až při hře. Oproti předešlému pohledu shora, je nový pohled 3D izometrický, zkrátka jako u FIFA Socceru. Neméně výraznou, i když zpočátku nemilou, změnou je způsob ovládání. Ovládání klávesnicí bylo velice prstolomné a výsledek nevalný, ale časem jsem si zvykl a docela to šlo, i když žádná sláva. Ačkoliv zde samozřejmě můžete nahrávat, střílet, hlavičkovat či dávat voleje, je zde jen jedna klávesa to vše umožňující. Počítač totiž sám pozná zda se hodí přihrávka, hlavička či střela a vy tak nemusíte mačkat čtyřicet kláves. Ale i tak to chce čas, než začnete střílet góly. Ani pak to ovšem nebude žádná legrace, poněvadž stejně jako minule je poněkud obtížnější, než je zvykem, vsítit vytoužený gól.

Proto radši uvedu nějakou příjemnější novotu jako třeba pěkně udělané lavičky náhradníků. To by bylo, co se rozdílů týče, zhruba vše. Ostatní věci změn nedoznaly. Což je více méně dobře. Všechny ty mnou oblíbené statistiky vstřelených gólů, žlutých a červených karet a samozřejmě propracovaná zranění hráčů jsou i zde. Stejně tak i user-friendly systém taktik, jehož editovantelnost je úplně libovolná. Zůstala i jedna finta, použitelná při hře. Při penaltě příliš nepřemýšlejte kam se trefit a kopněte doprostřed brány, úspěšnost je velice vysoká. Další chyba mě velice překvapila. Při akcích v pokutovém území se hra zpomaluje (testováno na 486), stejně jako u minulé „verze" na Amize 500! Nesmím zapomenout na podstatnou novinku, kterou je editor, jenž mě minule chyběl. Můžete si vytvořit nové hráče či týmy stejně jako změnit ty staré. To je ale i tak trochu chyba či spíše cheat. Stačí vylepšit vlastnosti hráčů vašeho týmu na maximum a pak lehčeji vítězit či hráče výhodně prodat a nakoupit nějaké hvězdy. Takže nakonec editor svůj účel neplní. A již se blížíme k cíli. Grafika je opět jen nic moc, zejména animace hráčů působí poněkud amatérsky. U Sensiblu jsou postavičky ještě o kousek menší a přesto lépe propracované. Alespoň trochu to zachraňují digitalizované obrázky evropských hvězd. Hudba a zvuky bývají u fotbalů většinou věcí vedlejší a snad proto ani zde nějak nevybočují. Takže suma sumárum velice dobré provedení fotbalu. Nebýt to jen vylepšená verze, dojem ze hry by byl lepší.

× Lewis

80 *Manchaster United - The Double*
Sport

Grafika: ***80*** *Hudba:* ***68*** *Zvuk:* ***73***

Výrobce: *Krisalis, 1995*
Minimum: *PC 386, 4 MB RAM, myš*
Testováno na: *PC 486DLC/40, 4 MB RAM, SB*

Are You Afraid of the Dark? - The Tale Of Orpheo's Curse

PC-CD

Horor. Slovo, které vyvolává asociace TV pořadů po 22 hodině a v neposledních případech vzpomínky na příběhy, ve kterých ožívaly mrtvoly, chodila strašidla a Karel Florian měl ve světle monitoru podivně zkroucenou tvář.

Her, které se snaží navodit strašidelnou atmosféru, je mnoho. Poslední, na kterou si vzpomínám, je *7thGuest*, kterého mám právě teď rozehraného. Hraji ho dva dny a pomalu jsem zjistil, že i přes skutečnost, že disponuje super grafikou, je to neskonale nudné. Proto jsem doufal, že se VIACOM vyhne záporům sedmého hosta a vytvoří pořádnou strašidelnou adventuru s báječnou atmosférou, kde budou člověku stát vlasy hrůzou na hlavě. Jestli se jim to podařilo, to se hned ukáže.

Na podzim roku 1928 hrál mág Orpheo své poslední představení. Štěstí mu nepřálo a v nejúspěšnějším čísle - teleportačních boxech - zmizela jeho dcera a zároveň asistentka Elizabeth. Od té doby Orpheo nevystupuje a budova divadla je prázdná. Jen místní občané vyprávějí bajky o tom, že v čase půlnočním tam straší. Jednoho dne se vy, jako dívka jménem Terry a její starší bratr Alex vypravíte k opuštěnému divadlu. Čirou náhodou či spíše ze zvědavosti vejdete dovnitř. Pusté divadlo působí strašidelným dojmem a tak není divu, že se vyděsíte hned za dveřmi. Spadlá vosková hlava vypadá totiž jako skutečná. Hned nato však vybafne Orpheo a zajme vašeho bratra, aby ho využil k triku teleportačních boxů. Potřebuje i vás, ale naštěstí jste zachráněni ztrouchnivělou podlahou a propadáte se do nižšího podlaží budovy. Nyní je na vás, abyste nalezli bratra a prchli z budovy dříve, než vás Orpheo najde a oba pošle do boxů. Mnoho štěstí.

Každý člověk se bojí. Pokud někdo říká, že se nebojí, je nemocný člověk. Vzpomínám si, že když jsem hrál poprvé *DOOMA* se Sound Blasterem, v jedenáct hodin večer a pokaždé, když se ozval zvuk z pozadí, mohl jsem vyskočit z kůže. Proto teď dám na atmosféru. Hra *AYAOTD* vůbec nemá atmosféru špatnou.

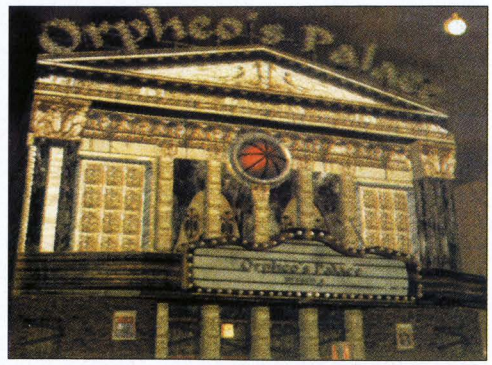
Umocňuje ji jak hudba a zvuky skřípajícího divadla, tak i Orpheo, který občas vykřikne jakýsi zoufalý skřek v tom smyslu, že nemáte šanci. Při procházení obrovského komplexu divadla občas narazíte na puzzle či logickou hádanku, kterou doprovází strašidelné mumlání a ďábelská grafika. Už samotná chůze divadlem působí poněkud strašidelným dojmem. Všechno je potemnělé a zašlé, zvuky ozývající se z pozadí děsí vnitřní já a mráz běhá po zádech. Součástí pochmurné atmosféry je hudba. A proto se u ní na chvíli pozastavím.

Když srovnám skladby sedmého hosta a *AYAOTD*, nebude mi činit velké potíže prohlásit za vítěze právě *AYAOTD*. Celou hrou se rozeznívají zvuky kvílejících houslí, které doprovázejí strašidelnou hudbu. Nevím, jak to mám přiblížit, ale ta hudba je opravdu strašidelná. V jedné místnosti, když mě Orpheus zamknul v jeho kanceláři a následně nato nechal dveře zmizet, dokonce nahodila pohřební téma s dokonale brutálno-akčně-smutečně-hororovou melodií. Při takovýchto příležitostech opravdu člověku běhá mráz po zádech.

Další lví podíl na atmosféře má samotná budova divadla. Kdo ví, jak za dva, tři roky vypadá opuštěný dům , dokáže si jistě představit, jak musí vypadat Orpheovo divadlo. Celý komplex je značně rozsáhlý. Programátoři nevynechali jedinou místnost, která je v divadle důležitá. V rozlehlém sklepení se nachází kotelna, rozsáhlá elektroinstalace, čerpadla, motory od výtahů, v zákulisí je pak soustava lan ovládajících kulisy, či oponu, v hale je pokladna, šatna, záchody, v patře lože, kanceláře a maskérny, šatny účinkujících a to celé pak protkáno soustavou chodeb, jak tajných, kterých je až dost, tak normálních. Navíc některé tajné chodby mají překvapivé ústí. Vzpomínám si, jak mě vcelku naštvalo, když jsem v místnosti vlezl do jedné skříně, odemkl pomocí soustavy hlav a když jsem popolezl dál, ocitl jsem se v chodbě, odkud jsem před necelou čtvrthodinkou odešel. Zámky tajných chodeb jsou ovládány v převážné většině rébusy a hádankami, ale jsou i zámky ovládané některými předměty v místnosti. Třeba ve výrobně voskových figurín a masek, tam musíte vložit jedné masce modré a zelené oko do prázdných důlků, aby za rohem cvaknul zámek odšupovací stěny. Podobné je to v případě zamčených dveří, kde musíte nalezenou bundu pověsit na věšák, který má tajné táhlo, které odemkne dveře a jste venku. Všechny tyto překážky zpestřují děj hry a příjemně osvěží nervy zmučené hrůzyplnou hudbou a prostředím.

A teď k tomu hlavnímu, totiž grafickému zpracování budovy.

Abych se přiznal, grafika mi nejvíce připomíná hru *MYST* svou dokonalou propracovaností. Jednak že je v SVGA rozlišení a jednak svým skvělým prokreslením. Pravda je, že sklepení a zvláště pak kotelna s přilehlými prostorami mi lehce připomínala hru *LOST IN TIME*, totiž, že jde o jakési fotografie kombinované s videosekvencemi. Pokud totiž provedete jakoukoli důležitější událost, začne videosekvence, která je už ale ve VGA rozlišení. Sekvence jsou dobré, zvláště pak možnost je tzv. „vodcvaknout", což se u nervóznějších hráčů hodí. Grafice lze vytknout jedinou věc a tou je nedostatek animací. Ve hře se pohybujete po čtvercích (ostatně jako v *MYSTU*), ale pokud něco používáte, objeví se kraťoulinká animace. Všechny příšery se pohybují také po čtvercích, čili je to jako nějaký prastarý dungeon. Zatímco třeba v *LOST EDENU* jste se pohybovali po vypočítaných drahách ve velmi kvalitních animacích, tady se prostředí také pohybuje, ale strašlivě trhaně, takže to budí dojem obrázků statických. Tato skutečnost nikterak nevadí, protože grafika jako taková je nádherná a nějaký ten nedostatek animací ji nemůže rozházet.



Asi poslední složkou atmosféry je zvuk. A když už grafiku a hudbu máme dobrou, proč by nemohl být dobrý zvuk? Je velmi kvalitní. Dabing hlavních aktérů je dobrý, ale na český Barrandov to nemá. Všechny postavy, jak už to u cédéčkových her bývá, jsou dabovány, a tak ani nepřekvapí Orpheo, který neustále v každé místnosti vykřikuje nesmyslná hesla, že naděje na útěk je mizivá, a že nemáte šanci. Po vstupu do místnosti se ozve svým taktickým a přesně vypočítaným: Áááh, tady jsi. A co tvůj bratr, jak se asi má?", což mě strašně deptalo a hrozně jsem si přál Orphea uškrtit vlastním rukama. Když už mluvíme o dabingu, nemůžu se nezmínit o tom, že i méně anglicky mluvící hráči budou dobře rozumět, protože angličtina je perfektně srozumitelná (narozdíl do *The7th Guest*). Titulky bohužel ve hře chybí, ale říkám, budete rozumět perfektně.

No a teď hratelnost. Já nerad píšu o hratelnosti, protože každý má svá kritéria, ale tady to prostě musím napsat - tahle hra je výborná! Chytne vás svou dokonalou propracovaností, atmosférou, hudbou a vším, co v ní je. Jestli se jenom trochu rádi bojíte, měli byste si jí koupit. Je to hororová adventura, jak má být.

× Roger T.

87 *Are You Afraid of the Dark?*
Adventura

Grafika ***87*** *Hudba* ***90*** *Zvuk* ***85***

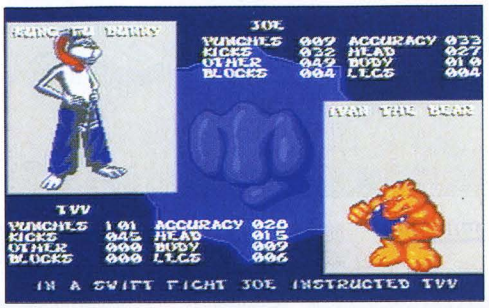
Výrobce: *Viacom, 1994*
Minimum: *386 SX/33, 4 MB RAM, 512 KB SVGA, ss CD*
Doporučeno: *486 DX/50, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, ds CD*
Testováno na: *486 DX2/66, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, SB*

Brutal: Paws of Fury

■ **AMIGA,** CD32, PC, PC-CD

„Nemám rád, když se dva lidé mlátí mezi sebou. Ale když se perou dvě zvířata a ještě jsou za to placená, to už je vrchol!" povzdechl si Josef Komárek.

I bojová hra může být veselá. Programátoři Gameteku stvořili hru, v níž neuvidíme ani kapku životodárné tekutiny (alkoholiky zklamu - rum to není!), ani zpřerážené kosti. I když to má tohle dílko v názvu, není tak brutální, jak by se mohlo zdát.



Nájemné zvíře

Ať si říká kdo chce co chce, bojovka se zvířaty tu určitě ještě nebyla. V celé své kráse tu nastupují nejrůznější zvířecí druhy, aby se utkaly o vaši přízeň. Vybrat si můžete z následujících bojovníků:
Kung Fu Bunny - králík, mistr kung-fu, výborný gymnasta;
Tai Cheetah - gepard, velice mrštná potvora;
Kendo Coyote - kojot, výborný ve stylu „kenjutsu";
Rhei Rat - krysa, malý, ale silný thajský boxer;
Prince Leon the Lion - lev, trpí samomluvou, celkem dobrý bojovník;
Foxy Roxy, vlastním jménem *Indrah Prashmet* - liška, od útlého dětství vychovávána v blíže nespecifikovaném tibetském klášteře, nyní úspěšná politička;
Ivan Bear - medvěd, pravý sibiřský méďa. Kvůli své velké hmotnosti je poněkud neohrabaný, asi nejslabší charakter;
The Pantha - panter, shaolinský mnich, nebezpečný;
Psycho Kitty - kočka, nezdolná kočičí bojovnice;
Chung Poe - bobr (asi), moudrý, není nejsilnější, ale ví jak na to.
Dalšími nemírumilovnými živočichy jsou *Karate Croc* a *Dali Llama*, ale ti se vyskytují až v posledních kolech. Zde si nemohu odpustit kritiku vůči autorům, kteří z neznámých důvodů do verze pro Amigy nezařadili poslední dva jmenované - kočku a bobra (asi). V manuálu píšou, že tito bojovníci na poslední chvíli odřekli svou účast v amiga-verzi, což jim asi nikdo nezbaští. Pokud jim snad bylo líto jedné diskety navíc (hra má nyní pouhé dvě diskety), tak prosím. Ale určitě to přispělo ke snížení celkové zábavy a hráčům se tahle „tržní" politika Gameteku moc líbit nebude.

Bojové zvíře

Boj může probíhat dvěma způsoby. Buď nasadíte souboj proti kamarádovi, který je, stejně jako v mnoha podobných hrách, nejzábavnější (myslím ten souboj, ne kamarád). Skvěle si tu nacvičíte všechny speciální pohyby (každé zvíře jich má několik), dokonale se seznámíte se všemi účastníky a prohlédnete si všech deset scenérií. Hlavní náplní hry je samozřejmě turnaj. Vaším cílem je probojovat se až k velikému

Dali Llámovi a porazit jej. Už od začátku to není nic lehkého. Naštěstí vaši protivníci nemají stejné vlastnosti jako drsňáci v Mortal Kombatu 2, čili používají převážně standardní hmaty a kopy a speciálními pohyby a kouzly raději šetří. Ale ani přesto to není žádná procházka růžovým sadem a řádně se zapotíte.

Nakreslené zvíře

Ke grafice nemám žádné výhrady. Autoři ji kreslili v komiksovém stylu a zvířena je více než roztomilá. Jediný, kdo si není moc podobný, je kung-fu králík.

86 *Brutal: Paws of Fury*
Zvířecí bojová
Grafika ***86*** *Hudba* ***81*** *Zvuk* ***84***
Výrobce: *Gametek, 1995*
Distributor: *Gametek*
Minimum: *Amiga, 1 MB RAM*
Doporučeno: *Amiga, 1 MB RAM, 2xFDD, joystick*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD, 2x joystick*

Podíváte-li se na jeho vyobrazení na krabici a srovnáte ho s jeho herním zjevem, zjistíte, že místo milého chlupáčka na vás otevírá tlamu tvrdý bojovník s ušima uvázanýma dozadu. A když jsem si poprvé vybral jako svou „postavu" sysla, až v ringu jsem poznal jeho pravou totožnost - byl to gepard. Ale jinak je vše O.K. Autoři rovněž nijak neodflákli animaci. Každé zvíře vypadá jinak (což je celkem logické), každé má jiné základní a pochopitelně i speciální údery. Backg-

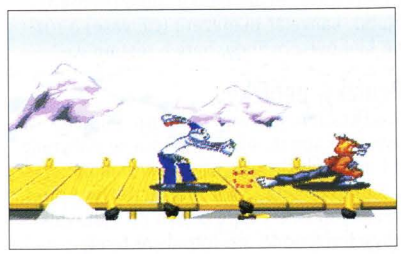
roundy za „bojovníky" jsou pěkně nakreslené a některé obsahují i různé animace, jako třeba tekoucí vodu, letní bouřku a jiné srandičky. Je tu i pár animací pro případ, že by si bojující strany daly pauzu a chvíli odpočívali, ale to už se nechte překvapit.

Zvukové zvíře

Rozdílností charakterů je zákonitě dána i rozdílnost ve hlasech. Různé skřeky a výkřiky jsou dobře nasamplovány, ale poněkud mě zarazilo jejich rozdělení. Mám dojem, že Foxy Roxy si vyměnila hlasivky v Méďou Ivanem a ten je poslal dál ke lvovi. Sice to trochu nesedí, ale hra je hra a v zápalu boje se o to stejně nebude nikdo zajímat. O hudbu se na Amize stará pouze jeden motiv ve dvou provedeních. U hlavního menu hraje pomalejší skladba, při boji zase rychlejší, dynamická a rytmická, která se dobře poslouchá a dobře se při ní bojuje. Ale na dnešní poměry je to hodně málo.

Celkové zvíře

Zvířatům od Gameteku se povedl husarský kousek - skloubili brutalitu s nevinnou grafikou, úplně vypustili krev (z králíka) a výsledkem je veselá bojová hra, kterou ELSPA



doporučuje všem věkovým kategoriím, tedy zvířatům od tří do osmnácti let a výš.
A protože je to další skvělá bojová hra, doporučuji vám ji i já.
✕ zvíře Joe

Ultimate Soccer Manager

AMIGA 1200

Josef Komárek seděl v rohu redakce a tiše naříkal: „Jak jsem jen mohl být tak slepý?" Vzhledem k jeho brýlím se to zdálo být v pořádku. „Jak jsem mohl dát Super League Manageru 82 %?" To už normální nebylo. „Jak se mi mohla líbit tak nudná hra, když je tu něco mnohem lepšího?! Musím to hned napravit!"

Nová hra od nekorunovaných králů strategie Impressions je pravděpodobně nejlepším současným fotbalovým manažerem pro AGA Amigy. V anglické verzi můžete trénovat jakékoliv mužstvo od Premier League až po nejnižší divizi, ve verzi německé (ta se jmenuje „Der Meister") mančafty první a druhé bundesligy nebo třeba jiho-východní divize. Celkem hra zahrnuje 108 existujících fotbalových družstev, což se hned tak nevidí. Navíc si můžete úplně všechny týmy a jejich trenéry naeditovat k obrazu svému a zhotovit si třeba pražský přebor.

Více interakce

Zatímco v SLM jste pořád jen seděli v kanceláři a čas trávili odpovídáním na dotazy vlezlých fanoušků a rozesíláním suvenýrů, Ultimate Socer Manager nabízí mnohem víc! Hlavní obrazovku tvoří pohled na váš domovský stadion a jeho nejbližší okolí, po němž se můžete zcela volně pohybovat. Klubovými záležitostmi netrávíte celý týden, ale pouze sobotu nebo středu. Zdá-li se vám toto pořádí jaksi podivné, asi ještě nevíte, že v USM začíná fotbalový týden vždy v sobotu a končí v pátek a ve středu se občas hrají různá utkání poháru UEFA, Ligy mistrů a Poháru vítězů pohárů. Ve vaší fotbalové vesničce se mimo stadionu nachází

i tréninkové hřiště, banka, sídlo předsedy klubu, kancelář manažera (čili vaše) a různé klubové obchody, bary a restaurace.

Penízky, penízky...

Před startem hry vám program nabídne vstupní kapitál, jehož hodnota se pohybuje od několika set tisíc až po pár milionů v národní měně (záleží na verzi). Tyto prostředky musíte chytře použít na výstavbu nových obchodů pro fotbalové fandy a zlepšování stadionu. Začínáte-li například jen se třemi tribunami a na severu je jen zelený kopeček, bude dobré postavit zde tribunu čtvrtou a ty ostatní postupně modernizovat. Peníze budete potřebovat i na výplaty pro trenéry a hráče. Legálních způsobů, jak přijít ke slušnému majetku, je několik. Nejdůležitějším a také nejstabilnějším druhem příjmů jsou zisky ze sponzorských aktivit místních firem, které si u vás zadávají reklamy na billboardy a svou roli zde hraje i tzv. generální sponzor, jehož logo budou vaši hráči nosit na dresech. Další možností jsou zisky z klubových obchodů, také si můžete zajít do banky pro úvěr. Pokud si jste hodně jisti formou svého týmu, můžete

89 *Ultimate Soccer Manager*
Sportovní strategie

Grafika ***88*** *Hudba* ***71*** *Zvuk* ***86***

Výrobce: *Impressions, 1995*
Minimum: *Amiga 1200*
Doporučeno: *Amiga 1200, HDD*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*

zavolat do sázkové kanceláře a vsadit si na výhru, remízu či prohru (ale pozor - není to zrovna nejlegálnější!). Další možností jsou...

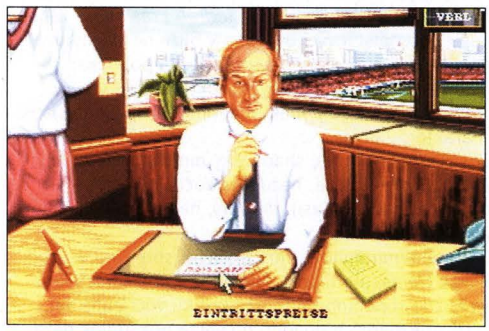
Podvody

Ne, zde se skutečně nejedná o klasické cheaty. Při hře můžete sklouznout i do černého podsvětí, kde kriminální živly kují své pikle. Můžete zkusit podplatit rozhodčího, aby nenápadně „naklonil" hrací plochu směrem k soupeřově brance, nebo rovnou kontaktovat některého z hračů či dokonce manažera týmu, se kterým budete hrát příští zápas. *„... tak dobře, příští zápas prohrajeme."* Naštěstí jdou tyhle plány uskutečnit jen v případě, že si v počátečním setupu nastavíte položku „podvody" na ON. Ale nikomu bych to neradil, protože místní novináři jsou velice čiperní a hned je z toho aféra. Následuje vysoká pokuta, vy-

hazov z práce a nikde jinde vás potom nepřijmou. Takže tudy ne, přátelé!

Modernizace

Narozdíl od SLM vás fanoušci týdně nezavalují desítkami dopisů a žádostí, ale píšou do novin do rubriky Přítel fotbalu (*„... gratulují manažerovi týmu XY k jeho skvělé práci, letos určitě získáme titul!"*). V kanceláři máte samozřejmě k dispozici telefon, ale většinou se dorozumíváte přes multifax. Třeba zavoláte manažerovi nějakého týmu a dohodnete přátelské ut-



kání, necháte si vyjet listinu hráčů na přestup atd. Máte tu i televizi s teletextem, který vám přináší výsledky všech fotbalových soutěží včetně pohárů, tabulky nejužitečnějších hráčů a nejlepších střelců.

Vzhled

Nyní něco k technickému zpracování. Grafika je výborná, pěkný je už úvodní obrázek. Veškeré obrazivo je samozřejmě v 256 barvách a je to znát. Hudba je dobrá, ale k fotbalu se příliš nehodí a tak dám přednost zvukům. Při nastupování k zápasu fandové povzbudí své oblíbence a vypískají tým hostující. Zpracování akční části, tedy samotných zápasů, bych přirovnal k jedné čtvrtině Sensible Socceru. Celé hřiště zabírá levou polovinu obrazovky a navzdory tomuto malému měřítku pěkně vidíte veškeré akce. Na polovině pravé je umístěn informační panel se skóre-tabulí, hráčům můžete přiřazovat různé úkoly, jako „osobku", vysunutí se na hrot útoku atp. Rovněž si můžete vyvolat údaje o okamžité formě a výkonu.

Verdikt

Ultimate Soccer Manager má velké ambice stát se jednou z nejlepších her na Amigu. Má vše, co k tomu potřebuje: skvělé zpracování, výbornou atmosféru a díky úplné volnosti pohybu si užijete plno zábavy. Nemáte-li v těchto horkých letních měsících co hrát (v létě je vždycky málo her), zkuste tento titul. Určitě vám vydrží minimálně do podzimu.

✖ Joe

Diggers ■ PC, AMIGA

Michal Franěk kopal, kopal a kopal, až našel drahokam. Ten prodal a kopal, kopal a kopal...

V podzemí se nachází takové množství pokladů, že si to obyčejný smrtelník ani nedokáže představit. Hromady safírů, zlata, diamantů, rubínů a dalších, nám ještě neznámých drahokamů, se povalují v podzemních slujích. Krásná to představa, že? Jen se sehnout a nabrat si kolik unesete. Ono to ale není zas tak jednoduché. Nedivte se, já to musím vědět, hrál jsem totiž Diggers. Hra je podobná světoznámé logické hříčce Lemmings. Také ovládáte mrňavoučké postavičky s poměrně malou inteligencí, jejíž nedostatek vám v průběhu hry bude přidělávat starosti. Pravda, Diggers jsou poněkud inteligentnější než Lemíci, ale také to nepřehánějí. Co, ale přehánějí, je láska k pokladům. Za hroudu zlata by dali i život, a často tak i učiní. Sice ne dobrovolně, ale přece.

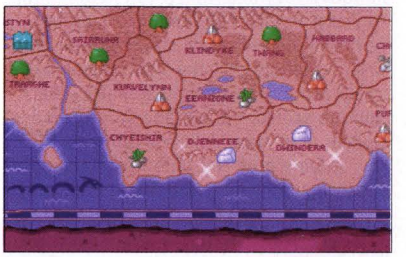
Na počátku hry máte možnost vybrat si jednu ze čtyř ras, které se liší v různých vlastnostech (rychlost, síla, zdraví, vytrvalost apod.). Do každé mise, v níž musíte natěžit daný počet zlata dříve než váš protihráč, jdete s pěti panáčky. Ty buď postupně ztrácíte, a nebo je neztrácíte, to už záleží na vašem hráčském umění. Ovládáte každého zvlášť, buď kliknutím na ikonku s jeho číslem, nebo na jeho postavičku. Při zmáčknutí pravého tlačítka myši se objeví malý ovládací panýlek, na kterém si vybíráte z několika typů úkonů. Jsou to: kopání, chůze, běh, sebrání či položení věci, teleport zpět k základně a jiné. Každý panáček je schopen unést věci jen o dané váze, takže když je „plný" můžete ho teleportovat k základně, znázorněné malým kovovým domečkem, v níž vytěžené poklady může prodat a získat tím finance, buď na nakoupení speciálního vybavení (lékárnička, výtah, most, koleje, vozíky a podobné nesmysly), nebo si je můžete ušetřit a tak se přiblížit k množství zlata, požadovanému na dokončení mise. Při kopání šachet můžete narazit nejen na poklady, ale také na přirozené obyvatele podzemí (duch či kostlivec) a na nepřátelské horníky, těžící pro konkurenci. Při setkání s takovýmito potvorami začne boj, v němž se uplatní jak síla panáčků tak jejich nynější kondice. Když je jeden z bojujících horníků zraněn natolik, že se mu to zdá nebezpečné, dá se na zběsilý útěk. Často se ale stává, že to nestihne a zemře. Člověčí, kteří nemají žádné instrukce, se nudí, někdy meditují a podobně. Když se však nudí dlouho, vymyslí si instrukce sami, a to natolik nesmyslné, jako je například kopání vlastní svislé šachty, která vám naruší váš podzemní systém, nebo se rozhodnou popovídat si s kolemjdoucím duchem, a to zase naruší jejich další plány do života, jelikož zemřou.

Co se grafiky týče, je slušná, ale hodně jednoduchá. Pozadu však zůstávají animace panáčků, mají totiž velmi málo pohybových fází, a tak jsou některé pohyby nepěkně trhavé.

Jediná nevýhoda této hry je ovšem ta, že brzy omrzí, jelikož v dalších misích není nic nového.

60 *Diggers*
Strategie
Grafika ***48*** *Hudba* ***69*** *Zvuk* ***65***
Výrobce: *Millenium Interactive, 1994*
Požadavky: *286, 1 MB RAM, HDD*
Testováno na: *386 SX/25 MHz, 4 MB RAM, SB*

× Mrkvoslav Pytlík



Soccer Superstars

■ **PC-CD,** PC, AMIGA

Svatopluk Švec

Kdysi dávno stačila na hru jedna disketa. Poté byly ty lepší na dvou až třech, potom na pěti - šesti a korunu všemu nasadil příchod CD-ROM disků s kapacitou srovnatelnou se 451 (pro puntičkáře - 451,38) disketami 1.44 MB. Na tomto médiu se mohou tvůrci her opravdu vyřádit a některé hry podle toho také vypadají - viz Lost Eden. Na druhou stranu samozřejmě existuje také druhá skupina těchto her, které zdaleka kapacitu CDROM disku nevyužijí a tak alespoň zbytek místa vyplní soundtracky (doprovodná hudba), které jsou přehrávány přímo přes zvukovou kartu do reproduktorů, tedy bez účasti procesoru a samozřejmě v CD kvalitě. Pokud je hra dobrá, nevyužitá kapacita moc nevadí, ovšem v případě hry Soccer Superstar ani pěkné sountracky nevylepší celkový dojem ze hry, jejíž autoři snad chtěli udělat něco na způsob FIFA Soccer, jenže se jim to vůbec, ale vůbec nepodařilo.

Jediné, co stojí za to vidět (spíše slyšet), je bohužel jen zmiňovaný hudební doprovod. Zde musím (na jediném místě recenze) autory pochválit, hudba je pěkná na poslech a tematicky zapadá do hry o fotbale. Nyní k tomu ostatnímu. Už úvodní menu vypadají graficky dost chudě, co se týče voleb, jsou více méně shodné s FIFA Soccerem. Můžete hrát buď přátelské utkání nebo šampionát, vybrat si hráče a pak začne vlastní utkání a současně nejslabší stránka hry.

K vlastní hře mám dvě hlavní výhrady. Poprvé: pohled na hřiště je jen ze strany, což by se snad mohlo odpustit, kdyby nechybělo to hlavní, hratelnost, která je přibližně desetkrát horší, než u FIFY. Podruhé: hráči nebo spíše to, co je má představovat, je vyvedeno v takové grafické podobě, že Vám je těch různobarevných šmuh až líto. Jen namátkou dále jmenuji pár drobnějších vad: hráči, kteří nejsou právě u míče, se snad ani nepohybují, nechodí si pro míč v případě nahrávky, takže dostat se vůbec do útoku je otázka spíše pro filosofy, rozdíl mezi střelbou a nahrávkou je neznatelný, soupeř Vás obere o míč v devíti případech z deseti , a to i vpřípadě, že kličkujete jako blázen (a ten už nějak kličkuje!), no prostě bomba. Jediným plusem je snad možnost hry dvou hráčů, kdy hráč číslo dvě hraje joystickem.

A propos, málem bych zapomněl na zvukový doprovod. I zde se autoři snažili a nabízejí pár krátkých zvuků z fotbalového zápasu (natočených někde hluboko pod tribunou) , které se střídají tak dokonale, že by z toho po chvíli zešílel i nebožtík. Soccer Superstars pro výše uvedené charakteristiky doporučuji jen skalním fandům fotbalu, kteří si navíc chtějí pouze poslechnout pár (tedy dva) dobré soundtracky s fotbalovou tematikou (nikoli zahrát fotbal na počítači) , ostatním radím stručně: ruce pryč, raději šetřete na Wing Commandera III.

Od určité doby nepřítel fotbalu

× WotaN

30 *Soccer Superstars*
Fotbal
Grafika ***40*** *Hudba* ***90*** *Zvuk* ***30***
Výrobce: *FLAIR Software, 1995*
Testováno na: *486DX4, ts CD, 4 MB RAM, 1 MB VESA.*
Požadavky: *386SX, 1MB EMS, CD, VGA.*

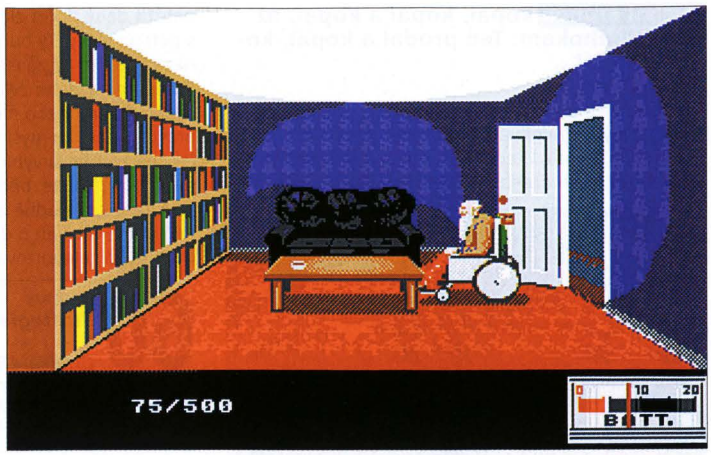
Grandad

ATARI ST

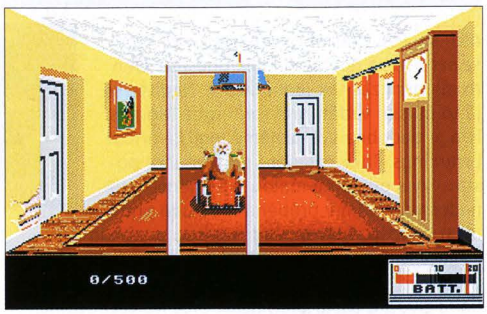
RECENZE

Náš spolupracovník Josef Komárek byl zákeřně polapen anglickými novináři, aby jim prozradil něco o titulu Grandad. Po dlouhém přemlouvání a několika stolibrových bankovkách se rozhovor nakonec uskutečnil.

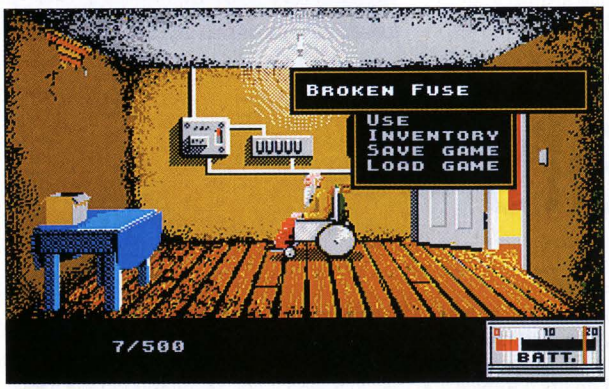
„Ahoj! Já jsem Andy. Vítejte u dalšího pokračování Špatného vlivu. Dnes je recenzí dne hra Grandad. Tady naproti mně sedí Joe, který hru testoval pro jakýsi český časopis s názvem Excalibur nebo tak nějak. Well, pověz nám o co jde. "
Joe: „Grandad je veselá anglická adventura. Hlavním hrdinou je starý dědek, který je, vzhledem k věku, značně zapomnětlivý. Nikdy si nepamatuje co je za den, kde je a občas ani kdo je, ha ha ha. Jeho specialitou je zlozvyk ukládat své věci na zvláštní místa, aby je nikdo jiný nenašel. Problém je v tom, že to sám za chvíli zapomene."
Andy: „Aha, to může být zábavné. Je v této hře hodně humoru?"
Joe: „Musím předeslat, že je tu mnoho slangových výrazů, takže kdo neumí dobře anglicky, ten asi nebude moc rozumnět. Ve hře je plno veselých situací, třeba když děda vyměňuje pojistky a zapomene vypnout proud, tak se samozřejmě uškvaří. Nebo ta scénka na zahradě se sousedovic klukem, z té mám dokonce obrázek. Klukovi spadne přes zeď balónek a on slušně poprosí, zda by jej mohl dostat zpět. Když mu ho dáte, kluk místo poděkování pronese: Moje maminka říká, že smrdíš jak chcanky! A zdrhne. Lepší je poslat ho do... tohle je pořad pro děti? Aha, tak ho pošlete do háje, kluk s pláčem uteče k mamince a vám zůstane jeho tenisák, který se bude dobře hodit."
Andy: „Checheche, no fajn. Jaká je vlastně zápletka hry?"
Joe: „Je babí léto a děda ve vzduchu ucítí, že se už blíží podzim a začne se shánět po své pletené vestě. Bohužel je to jedna z těch věcí, které si uložil na neznámé bezpečné místo. A tak dědek jezdí po domě na svém elektrickém kolečkovém křesle a pátrá po ní. Když hru hrajete, musíte dát pozor, aby se vám úplně nevybila baterie, jinak jste nahraní."
Andy: „Vypadá to, že tu máme jednu z nejoriginálnějších adventur na ST. Jak je hra zpracovaná?"
Joe: „Byla naprogramována v jazyce STOS 2. 6, což je vlastně ST-verze jazyka AMOS pro Amigy. Postavičku dědka na vozíčku ovládáte buď kurzorovými šipkami nebo joystickem, mezerníkem či střelbou aktivujete menu s několika položkami: prozkoumej, vezmi, použij, invertář a nahrání / uložení pozice. Takže ovládání je celkem jednoduché a hra se skvěle hraje. Jen mi vadí, že na začátku je to vlastně jen hledání klíčů k dalším dveřím."
Andy: „Jak je to s grafikou?"
Joe: „Na šestnáct barev je to skutečně dobrý výkon. Skvěle zpracované jsou části zahrady, tedy stromy a podobně. Rovněž interiéry domu vypadají velmi pěkně. Postava dědy se při pohybu plynuje přibližuje a vzdaluje, podle toho, kam zrovna jedete. Trochu cukavý je pohyb do stran při největším přiblížení."
Andy: „OK! A co takhle hudba a zvuky?"
Joe: „To je největší slabina celé hry. Hudba tu není vůbec žádná, jen získáte-li další body, tak se ozve jakási nesmělá, asi vteřinu trvající melodie, takže by se to dalo považovat spíš za zvuk. Moc dalších zvuků tu není a když se přece jen něco z reproduktoru line, je to jen soundčipová smíchanice různých tónů."
Andy: „Tak to si teď autora moc nepotěšil. Jak bys hodnotil hru jako celek?"
Joe: „Skvěle zábavná adventura, kterou by měl mít doma každý STéčkář, pro což hovoří i to, že je to shareware. Určitě na nějaký čas vydrží. Zahrát si ji může každý, ale vzhledem k množství slangových a sprostých výrazů ji doporučuji hráčům od puberty výše. Proslýchá se, že autor připravuje další pokračování a mělo by to být lepší a originálnější než tohle. Takže se nechám překvapit."
Andy: „Díky za rozhovor, Joe."
Joe: „Nemáš zač. Ahoj!"
✕ Joe



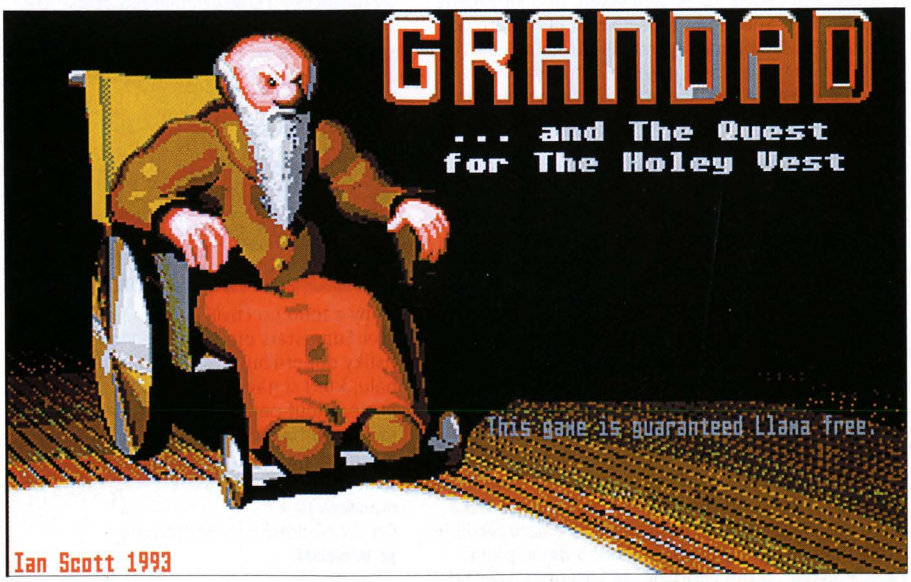
Neodolatelná knihovna, že?



Předsíň domu je velice útulná.



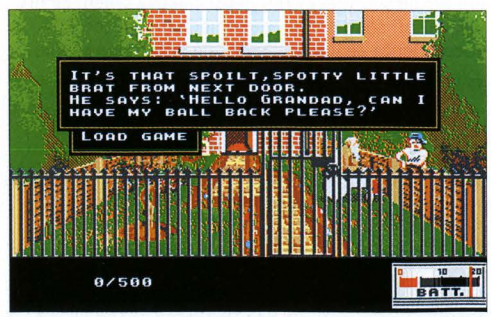
Nedotýkejte se pojistek pod proudem!



To je on - dědek!

70 *Grandad*
Adventura
Grafika ***75*** *Hudba* ***10*** *Zvuk* ***10***

Výrobce: *Grandadsoft, 1993*
Shareware - registrace *10 GBP*
Minimum: *Atari ST, 512 kB RAM*
Doporučeno: *Atari ST, 1 MB RAM*
Testováno na: *Atari 520 STM, 1 MB RAM*



Neotravuj a vypadni, skrčku!

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, cz návod

486 SX - 33 MHz / VL BUS *25.900,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS *26.710,-*
486 DX4 - 100 MHz / PCI *29.240,-*
PENTIUM - 75 MHz / PCI 8 MB RAM.. *39.700,-*
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. *43.100,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

DVA ROKY ZÁRUKA 1995 DVA ROKY ZÁRUKA

15" monitor ..... + *3.800,-*
HD 540 MB ..... + *500,-*
HD 850 MB ..... + *1.500,-*
HD 1,2 GB ..... + *4.800,-*

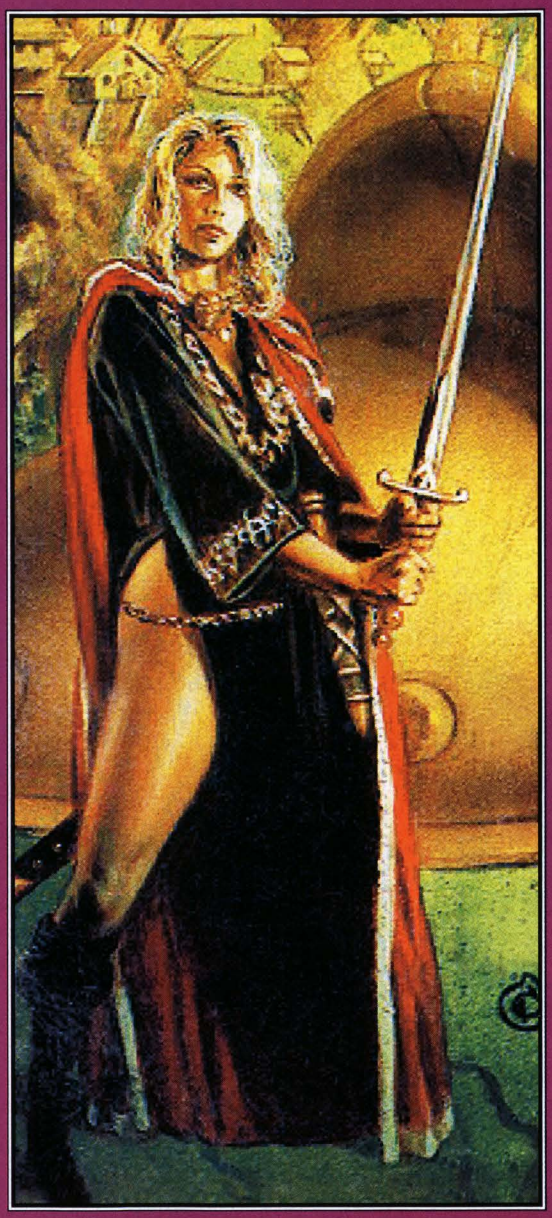
CD-ROM UMAX double speed ..... + 3.200,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed ..... + *5.200,-*
zvuková karta 16-bit ..... + *1.800,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.990,-*

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 68, Fax: 05/43 21 12 34
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PŘEROV:** TILL CONSULT, Čechova 29, Tel: 0641/201 915-7, Fax: 0641/201 918
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/455 65, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM



1 skvěle tlus

za cenu 3 sr

36 + 30 + 19,90 =

Excalibur

od čísla 50

148 a více stran

Měsíčník

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

Předplatné:

Pokud si předplatíte Excalibur na celý rok, získáte CD zdarma! Stačí, když na složenku typu C napíšete adresáta: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a na zadní stranu do Zprávy pro příjemce napište: Předplatné Excalibur, cover CD zdarma. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném na tel. čísle 02/667 123 15 od 9 do 15 hod. Celoroční předplatné stojí 900 Kč. Celoroční předplatné doporučeně stojí 1 140 Kč.

*) Excalibur 50: 148 stran + vyjímate

stý měsíčník

měšných časopisů!

75 Kč *)

Srovnávací tabulka časopisů s rozsahem nad 100 stran

	Excalibur 50	Excalibur 50 CD	PC Format 43 CD	Edge 21	PC Zone 28 CD
počet stran	148	148	172	108	124
redakční strany	asi 128	asi 128	105	78	94
inzertní strany	asi 20	asi 20	67	30	30
prodejní cena	75 Kč	150 Kč	4,99 £	3,50 £	3,99 £

elné překvapení. Cena 75 Kč, včetně CD 150 Kč.

ŘÁDKOVÁ INZERCE

Bezplatná inzerce! Váš soukromý nekomerční inzerát napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu: **PCP - Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Délka nejvýše 10 řádek. Inzerát, podaný za účelem podnikání, patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a na jeho případné vyřazení z této bezplatné rubriky.

AMIGA

Prodám A1200 s HDD 2,5" Quantum 40 MB včetně příslušenství, 2x joystick, podložka, box na diskety, software... Programy dle vlastního výběru - předvedu, zaučím (15 500), možno i bez HDD (12 500). J. Pospíšil, U Tylova divadla 539, Kutná Hora, tel.: 0327/74 410.

Sháním hry na A500, nové, starší i ty nejstarší, hlavně strategie a Dungeony, ale i sporty včetně kulečníků a všechny ostatní. Dobré, ale i méně dobré hry. Z. Kubík, Štefánikova 337, Hr. Králové 11, 500 11. Možnost výměny.

Prodám A500, 1 MB RAM, hodiny 2x joystick, hry + color monitor, 100% stav (12 000). Petr Šírůček, Dolní Lhota 99, Blansko, 678 01, tel.: 0506/88 52 po 16. hod.

Prodám Amigu CDTV - kompatibilní s A500. Vestavěný CD-ROM, černý desing možno vsadit do do HiFi sestavy, možno přehrávat i CD audio a CD + G. Dálkové ovládání, joystick, MIDI, TV modulátor, hodiny, 30 disket (9 500). Robert Mazánek, Volgogradská 35, Liberec 10, 360 10.

Prodám A1200, 80 disket, 2x box, joysticky, šňůry k TV, myši, podložka a literatura (14 500) a A500, 1 MB RAM, 50 disket, joystick, TV modulátor, šňůry, myš, podložka (6 000). Tel.:02/27 25 46 - Honza.

Nahraji hry, dema a uživatelské programy (vše volně šiřitelné!). Petr Štěpánek ml., Březinova 99, Jihlava, PSČ 586 01, tel: 066/320 66. Zn.: Amiga 500 - 1200.

Prodám originální hry na Amigu 600, Street Fighter II a The Chaos Engine. Jedna hra 400 Kč. Telefon 52 18 64, Praha. Valtová Irena.

Prodám A1200 HD 214 MB. Cena včetně her, literatury a doplňků je 18000 Kč. Milan Vidlař, Havlíčkova 1284, Otrokovice 765 02.

Prodám Amigu 1200, 2 MB RAM, myš, joystick, diskety, literaturu, originál české prostředí III (13 500, rychlé jednání 13 000). Externí disketová jednotka 3,5" (2 000). Vojtěch Pazdera, Písečná 1279, 696 42 Vracov.

Prodám Amigu 500, 3 MB RAM, řadič fast SCSI-II, Kickstart 2.05, myš, joystick, box na diskety, literaturu - začátečníkům poradím. Cena 10 000 Kč. Martin Stříbrný, Gočárova 1105, tel: 049/369 11.

Prodám úplně nový monitor C1802 v záruce pro Amigu všech tipů. Cena 4 000 Kč. Zdeněk Trdlička, Vřeskovice 8, p. Roupov, okr. Klatovy. Volejte na tel. 019/98 26 71 - paní Feriancová - do 12.30 hod.

Vyměním, prodám, koupím hry na Amigu 1200. Mám zájem hlavně o hry pro HD: strategie, akční, zábava a další. Mám přes 1 500 disket. Seznam zdarma (výměnou) - zašlete si na něj disketu. A. Sladký, PMV 485, 345 62 Holýšov.

Vyměním hry na Amigu 500. Seznam za seznam. Tomáš Hopp, Litulkovice 24, 747 55.

Na Amigu 600 koupím funkční hru TV Sports nebo jiný basketball. D. Kijonka, Palackého 1427, 739 11 Frýdlant n.O.

Na Amigu CD32 prodám hry (Frontier, Castles 2, Last Ninja 3) - pouze dohromady za 1 000 Kč, nebo vyměním za hru Death Mask. Milan Marek, Koněvova 162, Praha 3 - Žižkov.

Prodám Amiga 600 - 1 rok stará + joystick + 30 disket + box + myš + literatura. Cena 7 800 Kč. Pavel Krejza, Gagarinova 1436, Teplice 415 01, tel. 0417/45 975.

Prodám orig. program „Manch. United Premier League Champions" (Ex30, Score 8) za 250 Kč. Na všechny typy Amig. Možno i dobírkou. P. Zlámal, Fischerova 17, 772 00 Olomouc.

Prodám program na editaci energie, peněz, jmen apod. pro hry: Dune 2, Beholder 1 - 2, Simcity, Ishar 1 - 3 za 100 Kč na vaši disketu. P. Zlámal, Fisherova 17, 772 00 Olomouc.

Prodám počítač Amiga 600 + joystick + hry - Utopia, Exile, Stardust + programy - Workbench 2.05, program na tvoření her GAG + literatura. Pouze za 9 000 Kč. Vše 101% stav. Tomáš Růžička, Hlučín, Dukelská 5, 748 01. Tel: 069/97 41 431.

Prodám Amigu 500 Plus 2 MB RAM, WB 2.1, 2x joystick, 2x myš, IDE řadič (cena 10 000 Kč), harddisk 171 MB IBM (cena 3.500), barevný stereo monitor 1085s (cena 6 000). Zachovalý stav, málo používané, cena vcelku za 18.500 Kč, případně dohodou. Možno i jednotlivě. Vladimír Zajíc, Havířovská Stezka 137, K. Hora, 284 01. Tel: 0327/74370.

Prodám Amiga 500, 1 MB RAM, bar.mon. C1084, 160 nahraných disket (hry + prog.) + box 2x joystick, myš + podložka, orig. manuály a příslušenství. Předvedu, poradím popř. i dovezu. Cena za vše 9 900 Kč. Na adrese Jan Havlíček, Husova 743, Chodov u K.V., 357 35.

Vyměním či prodám orig. hry na Amigu 600. Nabízím: Jurassic Park, The Chaos Engine, Trolls, The Hunt for Red October, Shánim: Theme Park, Dracula, UFO a jiné. Tel: 0166/301 48 Po-Pá od 08.00 - 18.00.

Prodám Amigu 600, 1 MB RAM, TV Modulátor, 2x Joy, 1x Mouse, barevný stereo color monitor + filtr Fresher. Cena pouhých 11 000 Kč! Při rychlém jednání přidám 20 nahraných disket. Tel: 0166/30148.

Prodám A500, 1 MB, TV mod., myš + podložka, konektor na připojení 4 joy, vše za 6 000 Kč. Po dohodě možná sleva. Volejte po 18. hod. Cetl Viktor, Znojmo, tel: 0624/220 802.

Prodám použité diskety za velmi nízké ceny. Značkové za 10 Kč kus, No-Name za 8 Kč kus. Předem naformátované s verifikací. TEl: 0624/220 802 po 18. hod.

Prodám Amigu 500 + 1 MB + hodiny, orig. kabel SCART, myš, joystick, literaturu + 50 disket se super hrama, možnost výběru z 200 disket. Vše v dobrém stavu za 6 500 Kč při rychlém jednání sleva. Pavel Bláha, sídliště 503, Tlučná, okr. Plzeň - sever, 330 26.

Prodám A1200, 2 MB RAM, 65 zn. disket + cca 1 800 (tisíc osmset), zálohovací modul, 3x joy, náhradní drive 3,5". Cena 15 000 Kč.

Zbyněk Mátl, Jindice 73, 285 03 Jindice. Tel: 0328/7121 7.30 - 9.30, 13.00 - 16.00 prac. dny.

Vyměním nebo prodám hry a programy na A500 - 1200, velmi levně. Strnad Miloslav ml., Revoluční 23, Šumperk 787 01.

PC

Prodám vynikající hry na PC CD-ROM. Seznam titulů zašlu, na adrese: Post Box 14, Pošta 3, Šumperk 787 03.

Levně prodám 386 DX/40, SVGA, 8 MB, 12 KB Cache. HDD - (dbl. na 240 MB), 14" SVGA digitální monitor, mechaniky 5,25" a 3,5" + 50 disket, systém Windows 95 a MS DOS 7.00, dále Windows 3.1 ČS, Wintext, T602, Quatro PRO, AMI PRO, 3 PSI + lic., 386 MAX + lic., Ozogan + lic., TB, BP + pár nejnovějších her. Při rychlém jednání možnost slevy. Pavel Pšenička, Most, tel.: 035/23 943, mezi 19. - 21. hod.

Hry na PC, možnost výměny (nabízím např. Guilty, Fortres of Dr. Radiaky, BC Racer, X-Com, Bioforge a další. Také koupím CD s hrami. P. O. Box 34, Nové Město na Moravě, 592 31.

Prodám PC 386 SX/33, 4 MB RAM, HDD 85 MB, 2x FDD, Sound Galaxy NXII, 512 KB SVGA karta, SVGA color monitor 14", CS klávesnice, myš + spousta softwaru a her, cena 16 000 Kč. Martin Berezněv, V. Nováka 475, Rudná 252 19.

Rád bych si dopisoval se všemi, kteří se jakkoli zajímají o PC i za účelem výměny informací a zkušeností. Vladimír Kotal, Dolní 15/1, Žďár nad Sázavou, 591 01.

Prodám PC AutoCont 386 DX/40 64 KB Cache, 4 MB RAM, HDD 124 MB, FDD 3,5", 5,25", color monitor Synco SVGA LR 14" + filtr + karta SVGA 1 MB Trident, klávesnice, diskety (cca 50), tiskárna, software (programy i hry). Vše předvedu, naučím. Vše za 26 000 Kč. Tel.: 05/41 22 22 85.

Prodám tyto hry pro PC: X-Com, Tie Fighter, Earth Siege, Comanche a jiné. Velmi levně. Informace zašlu za ofrankovanou obálku. Adresa: Karel Toula, Nádražní 1412, Zdislavice, 257 64.

Prodám Mainboard s procesorem 486 DX/33 ISA. Možno i s 8 MB RAM. Procesor je Intel, BIOS je AMI. Při rychlém jednání prémie: CD hra The 7th Guest. Zn. Levně. 0326/238 20, Ivo Jelínek, Erbenova 875, Mladá Boleslav, 293 01.

Nejznámější programy k otestování výkonu počítače. Pomůžou odhalit slabé stránky computeru. Naleznete zde i programy k modernízaci PC. Cena pouhých 39 Kč vč. 3,5" HD. Tel: 06994/359 34. A. Durčák, Hornická 16, Havířov, 735 64.

Sháním cheaty, hesla, kódy a návody ke hrám (logickým a simulátorům), např. Mahjjong, Arkanoid, Formula One G.P., Silent Servis 2 apod. R. Lahoda, Dolní 13, 591 01, Žďár nad Sázavou.

Prodám PC 486 DX2/66, 4 MB RAM, 420 MB HDD, 3,5" FDD, SVGA 14", color monitor LR, myš a plno nejnovějších her, 2 roky záruka, cena 34 000 Kč. Michal Lučan, I. Olbrachta 671, Třebíč, 674 01, Tel: 0618/28 455 po 19. hod.

Sháním jakýkoliv Pinball. Nabídněte. Slávek Zemánek, 02/62 71 685 záznamník.

Prodám základní desku 486 SI1 VL-BUS - procesor Intel DX-33 MHz v patici (až do DX2-66 MHz Intel, AMD, Cyrix), 256 KB Cache, 4 MB RAM, sloty 3x VL-BUS, 7x ISA. 100% stav, manuál. Cena 7 990 Kč. Adresa: Petr Beránek, Svojnice 14, 384 27 Vitějovice. Tel: 0338/862 91.

Sháním hru Pinball Mania, Pinball Fantasies nebo Pinball Fantasies Deluxe. Adresa: Michal Blahut, Miletínská 1, Praha 9 -Kbely.

Prodám Desktop PC 486/33 (až 486 DX2/80), 256 KB Cache, 4 MB RAM, HDD 340 MB, graf. karta Stealth S3-864, 14" color monitor MPRII, Soudblaster 16 V.E. a reproduktory 25 W, mnoho kvalitních programů a her (37 800 Kč). Němec, tel: 02/351 9336.

Vyměním orig. hru Arena za např. Waveraft, Battle Isle 2, UFO, X-COM, Indiana Jones 4, Sam & Max, Quest for Glory 4, Simon the Sorcerer, Realms of Arkania. Jen originály. CD i 3,5". Patrik Olach, Kvapilova 24, Karlovy Vary, 360 09. Tel: 017/297 57.

Prodám nebo vyměním orig. hry na PC CD-ROM: Micocosm (400), Megarace (600), Rebel Assault (500), Ravenloft (400), Mortal Kombat 2 (800). A. Zavadil, Šaldova 6, 352 01 Aš.

Koupím jakékoliv fotbalové manažery na PC, např. Premier Manager 1, 2, 3 atd. nebo nějaké jiné sportovní hry i normální fotbaly. Zaplatím i dobírku. Cena dohodou. Martin Dakov, V. Talicha 1874, F-M. Tel: 33 455.

Predám CD-ROM mechaniku Mitsumi + 1 CD-ROM disk (2 800), CD-ROM disky z hrami za veľmi výhodné ceny, 150 kusov disket Maxel 5,25" DD z nahratými programami shareware časopisu Bajt (1 500), 150 disket 5,25" DD i HD z rôznymi nahranými programami (1 500) a rôznu počítačovú literatúru. Zoznam CD-ROM diskov a literatúry za obálku z nalepenou známkou. Tel: 0855/343 128. Blaha Zdeno, Rybárska 38, 962 31 Sliač.

Nabízím hry na PC CD-ROM. Výběr z více jak 1 000 titulů, včetně nejžhavějších novinek. K některým hrám také CS manuály. Ceník zašlu všem. Adresa: M. Halada, P.O.Box 348, Brno, Tel: 44 21 64 96 nebo 05/44 21 96 58.

Prodám PC 386/33, 4 MB RAM, HDD 240 MB, FD 3,5" i 5,25", VGA color monitor se sníž. rad., klávesnice CD/US, myš, joystick, HDD plný nejnov. her a prog., cena 19 900 Kč. Michal Matoušek, Tel: 0331/243 28.

Prodám orig. hry na CP, PC CD-ROM. Seznam zašlu obratem. David Knourek, Drahov 11, 391 82, p. Veselí n.L. Tel: 0363/86 366.

Po prodeji PC mi doma zbyla paměť 4x 1 MB SIMM 30 pin za 3 500 Kč (a 990 Kč), dále pak CD-ROM plný her (850 Kč). Ceny jsou včetně poštovného a balného. Volejte na telefon 0649/50 08 - Karel - Po-Pá po 20.00 hod., So-Ne 12.00 - 13.30.

Prodám Sound Blaster Pro - Stereo (původní cena 3 500, nyní pouze za 2 600), dále 4 MB RAM v 72pin modulu, pouze za 3 600 a akvitní reproduktory 80 W pouze za 1 200 (pův. c. 1 800). Vše je skoro nové, málo používané a v záruce. Při rychém jednání sleva!!! Lukáš Markovský, Janošíkova 9, 787 01, Šumperk. Tel: 0649/60 28.

Vyměním, koupím hry na PC (CD-ROM). Jiří Darmouzal, Hluboká u Borovan ev. č. 28, Borovany, 373 12.

Prodám PC Libra 486/DX2 66, 4 MB RAM, 40 (75) HDD Seagate, 3,5" FDD Panasonic, SVGA grafika, mono SVGA monitor, klávesnice US, mouse Manhattan, joystick. V ceně je zahrnut základní SW, antiviry, gamesy. Skvělý stav. Super cena 21 100. Zn. Spěchá. Milan Salajka, Jižní 13, 695 01, Hodonín.

Nabízím diskety (3M HD) s českými texty ke hrám UFO: Enemy Unknown, X-Com: Terror from the Deep a Simon the Sorcerer. Informace na tel: 067/91 82 50.

RŮZNÉ

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s. r. o. , Box 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l. 41.

Prodám vědeckou programovatelnou kalkulačku Casio FX 4500 P a manuál, dvouřádkový display. 1103 řádků pro program. Ve velmi dobrém stavu, (1 500)! Klára, tel.: 88 90 83 - večer.

Sháním hry a programy pro Atari XE/XL. Jen na disketách. Platí stále! Pavel Koloděj ml. , Jabloňová 884, Valtice, 691 42.

Prodám hry na Atari 800. Seznam zašlu za známku. Dan Pavlík, Boršice u Buclova 585. Platí stále!

To nejlepší pro C-64 - přes 1 400 z let 1984-94 pro kazetu i disk. Seznam a bližší informace za 4 Kč známku.

Hry na PC, novinky i starší, možnost výměny, mezi novinky patří - Guilty, Frontier: Encounter First, Big Red Adv., také koupím orig. CD - pouze zajímavá cena. P.O.Box 34, Nové Město na Moravě, 592 31.

Prodám barevný monitor pro Amigu. Úhlopříčka 23 cm, skleněný filtr a perfektní stav (pouze 5 000). Mohu ukázat, předvést, ale i zaslat na dobírku. Lukáš Machálek, Za mlýnem 1879, 68 603, Staré Město, tel.: 0632/ 63 408.

Hledám programátory, grafiky, hudebníky a počítačové nadšence pro tvorbu her na PC z celé republiky. Kontaktujte se zprvu písemně. Martin Malík, Antala Staška 1734/56, Praha 4 - Krč.

Prodám diskety 5 I/4 DD, Maxell, nerozbalené (150). Petr Ocásek, Hrnčířská 6, Cheb, 350 01, tel.: 0166/233 53.

Prodám RAM 4 MB SIMM 30 PINN (3 000 za kus), až 4 ks = 16 MB. Jan Guzanič, J. K. Tyla 7, Sokolov, 356 01, tel.: 0168/21 901.

Hledám Amigisty, za účelem tvorby softwaru, především hudebníky, grafiky a programátory. Rád navážu spolupráci s vlastníky programu Digital Dungeon. Dále koupím video Backup, systém nejlépe Werifi.

Prodám Atari 800 XE, datarekordér XC 12 v úpravě na Turbo 2000, cartridge, 3x joystick, tiskárnu BT-100, mnoho her a literatury. To vše za 4 500 Kč. Martin Janík, Kpt. Nálepky 1073, Kopřivnice, 742 21. Tel: 0656/419 16.

Nabízím ty nejlepší hry a programy na Atari XE/XL za ty nejlepší ceny. Pište a volejte na adresu: Mirek Valtr, 22. dubna 2, 692 01 Mikulov. Tel: 0625/2791.

Sháním různé hry na Commodore 64 jako např. Last Ninja 3, Test Drive 2, Street Fighter 2, WWF Wrestlemania apod. Pouze na kazetách. Radomír Sobotka, Moutnice 258, 664 55.

Prodám nebo vyměním hry na C-64 (na kazetách). David Zídka, Bukovka 36, Roh. Bělá, 533 43.

Na Commodore 64 prodám nebo vyměním hry v diskové verzi. Pište si o seznam, zašlu ho zdarma. Jedná se o hry všeho druhu včetně novinek jako: Long Life, Flumms World, Ard Doors a další. Filip Sladký PMV 485, 345 62 Holýšov, Tel: 0188/914 75.

Prodám počítač Commodore 64, Dataset, disketovú jednotku, 2 joysticky, vyše 300 hier, cena dohodou. Tel: 065/711 659, Košice.

Prodám starší čísla časopisu Excalibur 10-13, 20 Kč/kus, 14-18, 25 Kč/kus, 19+, 20+, 9 Kč/kus. Dále sháním program pro tvorbu vlastních virů (možno nabídnout jako protihodnotu). Martin Stejskal, Lahošťská 183, Teplice-Hudcov, 415 03.

Vyměním hry na Nintento Nes: Mario Bros 1, Little Nemo, Hook, Top Gun, za jiné (Turtles, J. Chs Action Kung Fu atd.). Odpověď za známku. Milan Gütter, KArafiátová 23, Plzeň, 317 02. Tel/Fax/Záz: 019/478 10.

Prodám 1 rok starý Didaktik Kompakt (5 300), zvukový interaface Melodik (500), datarecorder Grundig (800), joystick (100), 25 disket her a programů a mnoho literatury. Komplet za 73 00. Jiří Marek, Protivanov 81, 798 48.

Velice děkuji neznámému Sharpistovi za vstupní kódy ke hře Flappy!!! Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, Praha 7, 170 00. Moc dík!

Prodám Sega Mega Drive II - zabalená, v záruce - p. cena 3 990 Kč. Cena dohodou. Nevhodný dar. Konopka Nieslan, Havířov-Podlesí, ul. J. Gagarina 17, 736 01, okr. Karviná.

Odkoupím starší Excalibury: Ex 2, 5, 6, 7, 8. Cenu určete sami. Martin Ulčák, Luh 1783/27, Vsetín, 755 01. Tel: 0657/49752.

Vyměním hru na Atari Jaguar Alien vs Predator za Cannona Fodder nebo Syndicate. Případně prodám za 2 000 Kč. Jan Rosenkranc, Dobrovského 7, 568 02 Svitavy, tel: 0461/225 60.

Prodám hry na Game Boy: Double Dragon II aIII, Ninja Gaiden. 1 hra - 500 Kč. Všechny hry - 1 300 Kč. Tel: 0437/2063. V. Sedláček, Masarykovo nám. 86, Dvůr Králové nad Labem, 544 01.

Prodám Ex. 8 (28), 15, 19-21 (19), 41 (14 Kč) nebo vcelku na 120 + přidám Ex. 19+ a 20+. Dále Level 2 za 20 Kč. Potom něco pro sběratele Chipy roč. 1991 č. 1 (28), 2-4, 7 (39 Kč) nebo vcelku na 150 Kč. K ceně připočtu poštovné. Marek 0164-5236.

Sháním Ex. 0-7, 10 dále Score 1,2. Možná výměna za Ex. 8, 15, 19-21, 41, 19+, 20+ nebo Level 2 či Chip 1-4, 7/1991. Marek. Tel: 0164/5236.

Koupím návody k hrám na Spectrum. Především ke strategickým typu Elite, W.I.M.E., Castle Master 1, Gengchischan, Stalingrad aj. Prosím nabídněte i hry, ale s návody či popisem. Tomáš Uhlíř, T.G.M. 157, Bělá pod Bězdězem, 294 21.

Kúpim na ZX Spectrum 48 KB (gumák) hry: Spitfire '40, Zig Zag za 70 Sk každú, prípadne aj iné simulátory a stratégie a membránu klávesnice za 220 Sk. Julián Šimko, Puškinova 795/14, 093 03 Vranov, SR.

WHIZZ

PC-CD, AMIGA

Hned na úvod předesílám, že Svatopluk Svec není velkým přítelem plošinovek. Myslím, že pokud ho matka vidí u monitoru, jak přeskakuje z místa na místo s malou postavičkou, má docela pravdu, když říká: „to snad není možné, on už si zase hraje s paňďulákama".

Ovšem poté, co mám doma Whizze, konstatuji, že na mě tato uštěpačná slova nemají vůbec žádný účinek a ani trošku se při svých

25 letech nestydím za to, že vypadám spíše na deset. Vysvětlení je nabíledni: WHIZZ je totiž po dlouhé době jedna z mála plošinovek na PC, která vypadá stejně dobře jako plošinovky na Amize. Příběh hry je jednoduchý, dozvíme se ho hned z intro sekvence: Byl jednou jeden králíček jménem WHIZZ, který cestoval balónem po světě. Tu ho počal pronásledovat ošklivý tchoř (aspoň mi jako tchoř ten tvor připadal), pravděpodobně proto, že ho chtěl spořádat k snídani. Při té největší honičce vytáhl pušku a zničil králíkův balón, který rychle začal ztrácet výšku. Jak tak náš hrdina, šedomodrý plyšový králíček, padá do hlubin, ocitne se v neznámém světě a nezbývá mu nic jiného, než najít cestu ven přes všechna úskalí, která mu tento podivný svět připraví. To bychom měli uvedení do problematiky a nyní ke hře samotné. Ta se od svých kolegyň liší hlavně grafikou, podobnou jako v UFO - Enemy Unknown, tedy pohled „shora ze strany" scrolující do všech stran, a pak hudbou v podobě soundtracků ke každému kolu, která do vlastní hry proniká z CD disku. WHIZZ má celkem 9 kol, ve kterých se střídají čtyři typy světů: Grassy lands (tráva), Gamble land (stolní hry, karty), Sandy shores (moře a písečné pláže) a Snowy peaks (zasněžené vrcholky hor). Každé další kolo vám přinese nové typy hříček sloužících k překonání překážky dalšího postupu ve hře, např. pro vysunutí mostu přes propast. V těchto částech hry se WHIZZ bude vystřelovat z kanónu, jezdit na surfu a v ponorce nebo skákat s koněm přes překážky a mnoho další legrace. Aby nebyla tak jednoduchá, je zde neúprosný čas, po jehož vypršení čeká králíka jistě nemilá věc - ztráta jednoho života. Stejně tak si musí dávat pozor na různá stvoření, která ho při

80 *WHIZZ*
3D plošinovka
Grafika ***80*** *Hudba* ***90*** *Zvuk* ***70***
Výrobce: *FLAIR Software, 1994*
Minimum: *386, CD, 4 MB RAM*
Testováno na: *486 DX4/100, ts CD, 4 MB RAM*

chození otravují. Na ty má ale i malý králíček svoje vybavení. Dokáže se rychle zatočit a zamotat jim hlavu tak, že z nich zůstane buď muchomůrka (tu nesbírejte, ubere energii) nebo srdíčko, které energii přidá. Ve hře jde také o body, za než může WHIZZ dostat další život. Stačí buď dojít na konec kola - k balónu - před limitem, nebo sbírat praporky a vystřelovat raketky. Po technické stránce mohu prohlásit, že na mě působil skvěle tzv. paralax scrolling, metoda, kdy je jakoby

hluboko pod hrací plochou další obraz, např. moře s ostrovy v Grassy lands nebo figurky a karty v Gamble land a oba obrazy se posouvají různou rychlostí, což vyvolává dokonalý prostorový dojem. Pokud navíc přidáte zmiňovaný hudební doprovod v CD kvalitě, dostanete jako výsledek hru, která už stojí za povšimnutí. O to, aby bylo v každém kole co dělat, a ne jen skákat a skákat, se starají už zmiňované hříčky. Například v druhém kole může být WHIZZ vystřelován katapulty, může hrát v automatu o peníze, skákat s koněm přes překážky, létat na házecí šipce nebo hrát karty. Nudit se při hře tedy rozhodně nebudete. Škoda jen, že není možnost uschovávat si dohrané pozice, což je jediná vada krásy této jinak dokonalé hry. Moje rada na závěr tedy zní: pokud si budete chtít jednou po čase zaskákat, pak vám WHIZZ mohu doporučit a popřát každému hodně zábavy s tímto roztomilým králíčkem.

✕ WotaN

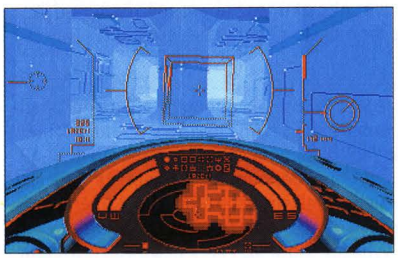
P.S. Při letmém nahlédnutí do programu jsem zjistil, že se autoři rádi koukají na filmy. Spustí-li se totiž hra příkazovou řádkou „GO PULP FICTION." (nezapomeňte tečku na konci!), aktivuje se tzv. Royal cheat mode a ve hře si je potom možno mírně vypomoci klávesami 1,2,3,4.

Inferno the Odyssey Continues

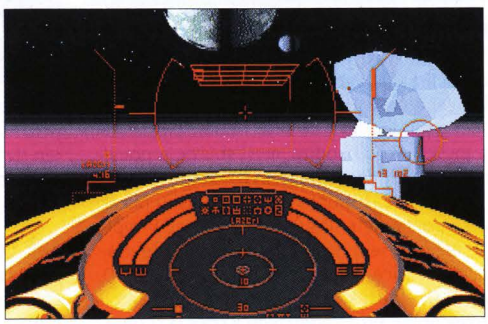
PC, PC-CD

Vladimír Ponechal pro všechny, kdo nemají CD-ROM, otestoval Inferno v disketové verzi.

Tichý a studený meziplanetární prostor protal jasný záblesk a vzápětí se ozvala hlasitá exploze. To se právě začal jeden z mnohých krvelačných a nelítostných útoků národa Rexxonů. Jejím cílem byla sestava prakticky neozbrojených lidských kosmických korábů. Jedinou záchranou pro lidi, smažící se v explozích vlastních lodí, byl jejich hrdina a idol. A doopravdy. Najednou se v dálce objevila malá stříbrná tečka, která se neustále zvětšovala. Ale to už vyšlehla první salva laserových paprsků a nepřátelský bitevní stíhač se posléze řítil v plamenech. Jeho detonace jasně osvětlila trup malé, ale výkonné stíhačky, která nesla na svých



bedrech lidskou naději a odhodlání... Přátelé i nepřátelé, je to tady. Ti, kteří si nemohli zahrát hru Inferno kvůli takovému detailu, jakým je chybějící CD ROM, už nemusí truchlit. Lidé od Digital Image Design se totiž snažili a připravili disketovou verzi tohoto bezesporu perfektního vesmírného simulátoru. A co vůbec přináší? No přece, desítky hodin mlácení, zuření, trhání vlasů a hlavně perfektní zábavy. S malou stíhačkou si zalítáte v několika prostředích. Může to být třeba let v atmosféře některé z planet (je jich deset), kterých povrch je pěkně prokreslen a lemován přírodními nerovnostmi a různými budovami. Na realitě přidávají ještě blesky šlehající všude kolem. Svou obratnost a schopnost ří-



dit si může hráč vyzkoušet v šachtách orbitální stanice. Zdi šachet jsou prokresleny do detailů a visí na nich laserové kanóny, které střílejí do všeho, co se hýbe (je to divné, ale po mě stříleli i když jsem stál na místě). Poslední variantou lítání je vesmír. Záleží jen na vás, jestli si vyberete bitvu nad planetou (prostor plný meteoritů) nebo v otevřeném vesmíru. Pozemská stíhačka má pěkný arzenál zbraní, od laserů po naváděné torpéda či rakety. Perfektně propracovaná je i orientace a navigace. Vedle zaměřovače jsou totiž dvě roviny, které se od sebe vzdalují a přibližují, podle toho v jaké rovině se nachází zaměřený nepřítel od stíhačky. Potom stačí sledovat jenom radar a Rexxon nemá šanci. Ovládání je velmi živé a trvá delší dobu než začne poslouchat tak, jak má. Jedno mi však velmi vadí. Co na tom, že stíhačka má nereálné letové

80 *Inferno the Odyssey Continues*
Vesmírný simulátor
Perfektní zábava, pěkné statické obrázky
Grafika ***85*** *Hudba* ***65*** *Zvuk* ***70***
Výrobce: *Ocean, 1995*
Minimum: *PC 386 DX/33, 4 MB RAM,*
Doporučeno: *PC 486 SX , 4 MB RAM, SoundBlaster*
Testováno na: *PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP*

vlastnosti, to se omluvit dá. Ale ještě víc se mi nelíbí, že můžu v plné rychlosti bourat do meteoritů a trupů lodí a jediné co se stane je to, že mi ubude z ukazatele trochu energie a rychlost rakety na pár vteřin klesne na nulu.
Grafika je na vysoké úrovni a je dost rychlá i na pomalejších počítačích, což určitě potěší nejednoho příznivce vesmírných simulátorů. Zvuky a hudba nejsou také špatné, i když jsou ochuzeny oproti CD verzi (z pochopitelných důvodů), pořád jsou ještě nadprůměrné. Co více dodat? Snad jen: Nashledanou u dalšího vesmírného simulátoru...

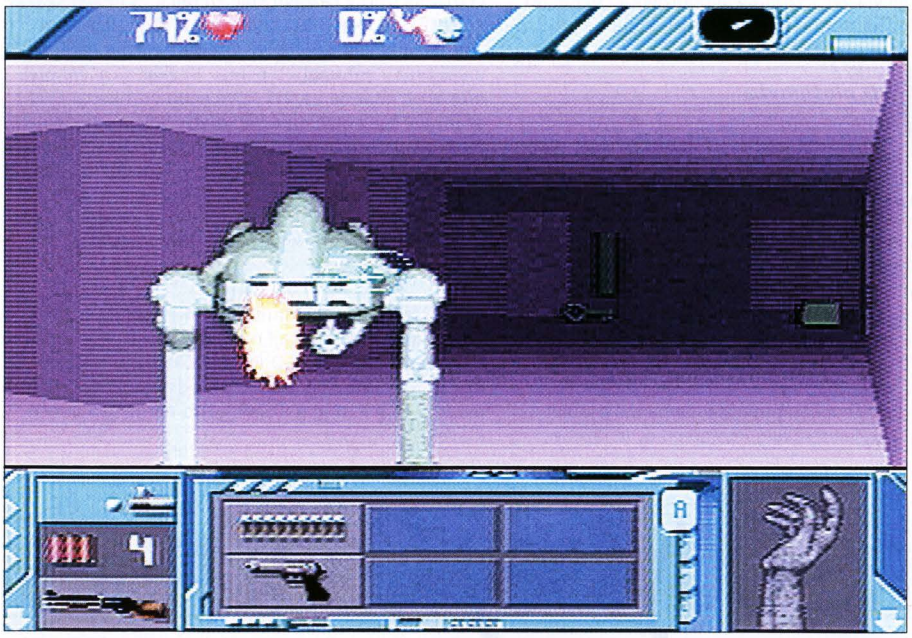
✕ Vlapon

Behind the Iron Gate

AMIGA

RECENZE

Firma Black Legend je dnes mezi amigisty pojmem. Tato převážně distribuční společnost dodává v poslední době na trh velké množství her na všechny typy Amig. Jejich marketing ve velké míře spočívá v odkupování vybraných titulů ze všech možných koutů světa, zhotovení jejich anglické verze a vypuštění do obchodů. Josef Komárek se o tom přesvědčil i u hry Behind the Iron Gate, kterou vytvořila polská programátorská skupina Ego. Je to hra, která by i u majitelů ECS Amig měla navozovat dojem, že jejich mašinky zvládnou také něco podobného Doomovi.



Doom? Nikoliv!

S Doomem však tato hra nemá takřka nic společného. Obraz se nehoupe, spíš než o akci tu půjde o procházení rozsáhlých bludišť. Místnosti jsou pouze pravoúhlé, zdi čistě vektorové, bez textur. Každé podlaží má svou osobitou barvu - jedno je modré, druhé fialové, další zelené, oranžové ... fuj! Na stěnách občas po vzoru Wolfensteina visí různé obrázky - tady je fotka galaxie, tuhle helikoptéra, najdeme tu i díla slavných barokních mistrů. Po zemi se povalují omylem zapomenuté balíčky se střelnými zbraněmi a náboji, a samozřejmě také klíče.

Cílevědomě k cíli

Úkolem hráče v každém patře je zlikvidovat všechny vzbouřené roboty, aktivovat automatický destrukční systém (tzv. bombu) a zmizet v exitu. Bludištní komplex obsahuje velké množství navzájem propojených a propletených chodeb, v nichž se zpočátku budete dobře orientovat. Od čtvrté úrovně se bludišťovost stává nesnesitelnou a proto máte k dispozici příruční radar. Jedno velké plus - jsou na něm vidět všechny potvory jsoucí vám nablízku. Naopak mínus mu patří za fakt, že nezobrazuje dveře. Představte si: na radaru uvidíte dlouhou chodbu vedoucí k východu. Vesele se rozeběhnete, ale ouha - cesta je zavřená a vy nemáte klíč. A teď jde ještě o to jaký klíč. Zámky dveří se dají otevřít třemi způsoby: buď dózickým nebo patentním klíčem, další variantu tvoří magnetická karta. Na stěnách byly nainstalovány i otvírací páky, které se přehazují kliknutím myši, přičemž aktivní ruka musí být prázdná (vysvětlím dále). To by bylo o cílech a hraní vše a hurá na zpracování.

Kostičky? Kdepak!

S grafikou je to potíž. Na první pohled je vyloženě odporná, na druhou stranu zde nedochází k „doomovskému efektu". Všechny sprajty jsou pěkně rozkresleny, takže se všichni roboti plynule pohybují. Díky jemnosti grafiky neřádů můžete pěkně zblízka studovat jejich vzhled a tělesnou, resp. strojovou stavbu. Ale jestli vám záleží na životě, radši místo zápisníku používejte zbraně. Stejně tak je to i s obrazy na stěnách, které i z blízka vypadají velmi dobře - ne jako ve Wolfovi 3D.

User-friendly

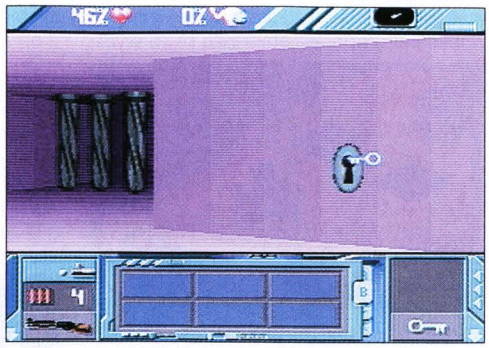
Již hlavní (a jediné) menu se tváří velice přátelsky. Kromě možnosti zadat vstupní kód, jenž obdržíte po každé dokončené úrovni, si můžete vybrat i způsob ovládání: jen myší, jen myší se sníženou citlivostí, joystickem a myší (pákou chodíte, myší sbíráte a používáte věci) a pak dungeonovskou myší - kurzor dáte na horní, dolní atd. část obrazovky a při stisku pravého tlačítka se pohybujete. Dále tu je přepínač k vypínání zvuků, ale ten jsem dosud nepoužil. Při hře máte k dispozici dvě ruce (kupodivu) a čtyři kapsy A - D. První tři (A, B, C) slouží k ukládání zbraní, munice a jiných zbytečností, prostřednictvím kapsy D si oblékáte nalezené části oblečení a konzumujete potraviny.

Tax free shopping

Po zdolání patra se ocitáte v obchodě. Nevím sice, kde se tam tak najednou vzal, ale to je teď vedlejší. Podle toho, kolik jste zabili robotů, získáte určitou finanční odměnu, za níž si můžete dokoupit potraviny, oblečení, zbraně a munici. Posledních dvou položek je k dispozici velké množství - od brokovnice a granátů po laserový kanón, který se mi v boji osvědčil jako nejlepší.

Crash, bum, prásk!

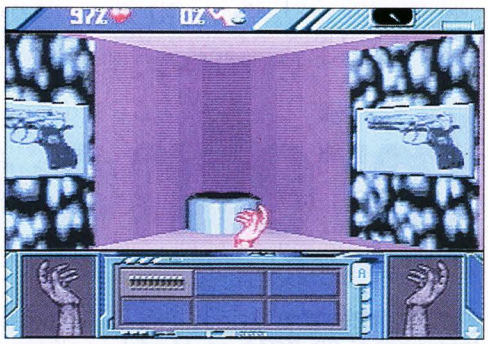
Zvuků není zrovna nejpestřejší paleta. Každá zbraň vydává jiné „bum", ale potvory střílejí pořád stejně,



56

Behind the Iron Gate
3D akční
pětistovkařův ráj
Grafika ***69*** *Hudba* ***68*** *Zvuk* ***59***

Výrobce: *Ego, 1995*
Distributor: *Black Legend*
Minimum: *Amiga, 1 MB RAM*
Doporučeno: *Amiga 1200*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*



jste-li zasaženi ozve se podivné „uh!", zvuky otevírajících se dveří jsou taky stále stejné. V celé hře jsou jen dvě hudební skladby - jedna na začátku a druhá při game over obrázku, což je pro mě trochu málo. Ale co všechno byste nechtěli od jedné diskety...

Tak co?

Zpočátku je ve hře více akce, napětí a dynamičnosti. Od čtvrté úrovně se všechno zvrtne v nudné prohledávání chodeb, hledání klíčů a otevírání dveří. Pětistovkaři budou pravděpodobně nadšeni, že na jejich počítače existuje celkem ucházející trojrozměrná střílečka. Ale já osobně si zalezu někam do kouta a budu klidně vyhlížet Glooma, Fears nebo Alien Breeda 3D.

✖ Joe

Clockwork Knight

SATURN

- Pepperouchau's Adventure

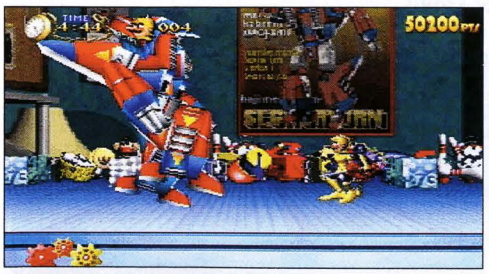
Nová generace arcad nastupuje v podobě rytíře Tomáše Smolíka na klíček. Kdo by to byl řekl, že se jednou bude investovat taková technologie a spousta námahy do obyčejné arcady. Přesto se tak stalo a Clockwork Knight je tu, aby prezentoval možnosti Saturna a zároveň aby této konzoli razil cestu stejně jako předchůdce Sonic či konkurenční Mario.

Musím říct, že na to jde dost razantně. Již úvodní intro v 3D grafice nenechá nikoho na pochybách o technických přednostech Saturna. Jedná se skoro o videoklip, jelikož různé mechanické hračky zpívají úvodní píseň, ale zároveň nám vypovídá o příběhu této hry. Ten je sice podrobně popsán i v manuálu, ale - jak je zatím zvykem - v japonštině. Takže z intra můžu vydedukovat, že místní kráska, možná princezna, byla unesena opičákem, samozřejmě pekelně zlým. Její nápadníci se ji tedy vydávají zachránit. Vy budete ovládat jednoho z jejich obdivovatelů na cestě za vysvobozením své vyvolené. Pak následují standardní volby obtížnosti, úvodního počtu životů (3-6), ovládání apod. Na chvíli se pozastavím u další volby, a tou je výběr zvuků a skladeb. Zatím u všech her na Saturna, co jsem viděl, tato možnost nechyběla. U každé z nich bylo tedy možno si v úvodním menu poslechnout všechny skladby a zvuky, které se ve hře vyskytnou, což příliš neuškodí a spíše potěší, zvláště když si je můžete přehrát i na normálním audio CD. Ale zpátky ke hře. Vaším úkolem je projít čtyřmi pokoji, každý o dvou úrovních a jedné finálové potvoře, včetně samotného opičáka. Před každou úrovní se od svého přítele (tzn. jiné mechanické hračky) dozvíte pravděpodobně nějaké informace o následujícím levelu. Slůvko pravděpodobně naznačuje, že asi neovládám příslušný cizí jazyk, ano je to tak, japonštinu těžko. Protože většina z vás je na tom asi stejně, mohu rozhovor v klidu odmačkat.

83 *Clockwork Knight*
Arcade

Grafika ***93*** *Hudba* ***80*** *Zvuk* ***82***

Výrobce: *SEGA, 1994*
Testováno na: *SEGA Saturn*



Hra

je tvořena kombinací 2D a 3D grafiky. Váš rytíř, nepřátelé a některé předměty a překážky jsou trojrozměrné, kdežto pozadí, zbylé překážky a předměty jsou dvojrozměrné nebo něco mezi. Vše je ale vytvořeno naprosto skvěle. Vámi ovládaná postavička se pohybuje naprosto perfektně, například když parádně balancuje na okraji nějaké díry. Vrátím se ale ještě k vaší cestě. Jelikož ovládáte mechanického rytíře, ani ostatní nebudou krvelační upíři či vetřelci, ale „mírumilovné" hračky. Na ně platí vaše zbraň - klíček, tím likvidujete vše, co vám stojí v cestě, navíc jím otevíráte teleportovací krabice apod. Mimo klíčku můžete používat i povalující se míče či poškozené protivníky, prostě je popadnete a hodíte na jinou potvůrku. Neschází klasické arcadovské přísady jako pružiny, skoky nad propastí po pohybujících se plošinkách, padající předměty, výtahy apod. Samozřejmě sbíráte energii, životy, peníze či hodiny na přidání ubíhajícího (hracího) času. Tím ovšem nechci poukázat na stereotyp či nudu, ba naopak. Rozmanité jsou především jednotlivé úrovně, jednou procházíte pokojem s hračkami, další level překonáváte na střechách vláčků, v kuchyni skáčete přes hořící sporáky nebo se brodíte dřezem. Budou na vás nalétávat vrtulníky, střílet z luku, potkáte bouchací potvory či obyčejná kuřátka. Navíc vás v případě nalezení peněz čeká bonusová ruleta, ve které můžete vyhrát další životy nebo také všechny peníze ztratit. Bonusem jsou i animace po zdolání každého pokoje. Když už jsem u těch animací, tak se ještě jednou vrátím ke grafice, protože je fakt skvělá, pokud vám nevadí, že je lehce infantilní. Za pohled stojí mimo 3D postaviček i dvojrozměrná pozadí, protože jsou také dokonalá. Potěší i na provázku se houpající letadýlka a jiné předměty vytvářející iluzi trojrozměrného prostoru. A to vše plynně scrolluje, takže grafika je zkrátka bez chyby. Hudba se skvěle hodí k této hře, což ovšem může znamenat, že se vám takové pouťové melodie asi nebudou líbit. Co ke zvukům? Bomby bouchají, voda teče, sporáky hoří, helikoptéra létá, a to vše slyšíte, takže nic. Ačkoliv při hře nelze uložit pozici a ani žádné heslo se nedozvíte, příliš to nevadí, obtížnost je poměrně nízká a za den máte vyhráno. Chce to jen trochu pevné nervy a samozřejmě ruku, protože váš rytíř je pěkný neposeda. V této chvíli byste i vy měli být neposední a rychle vyrazit Clockwork Knighta si sehnat. Protože vidět infantilní hru v 3D grafice, to přece stojí za to.

✖ Lewis

Pinball Dreams & Fantasy - Special Edition

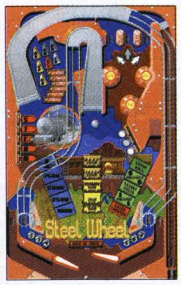
PC

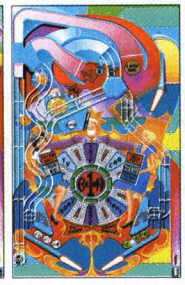
Karel Florian

Sotva Muddok dopsal o Pinballu Fantasies De Luxe, objevil se další pinball od 21st Century. Jedná se o podobný komerční tah, který má nejspíše zvýšit odbyt podobných her. Krabice, která obsahuje 5 disket, z nichž první dvě obsahují Pinball Fantasies, další Pinball Dreams a poslední z nich obnáší nevalné množství obrázků ve formátu „pcx", září výraznými barvami a obrovskými nápisy „Pinball - SPECIAL EDITION". Celá hra se skládá ze známých čtyř stolů z PF, a sice Party Land, Speed Devils, Billion $ Gameshow a Stones 'n Bones, a dalších čtyř stolů hry PD - Ignion, Steel Wheel, Beat Box a poslední Nightmare (né, DOOM II. né, nechte mě být, pomooooc, já to tak nemyslel, není to Nightmare jako Nightmare, ale Nightmare, jako ne ta Nightmare z DOOM II). Vzhledem k tomu, že oba tyto známé pinbally již byly v našem časopisu recenzovány, nebudu zde zdržovat opětovným vychvalováním grafiky, hudby, zvuku či hratelnosti, ale dovolím si položit jednu otázku: Myslíte, že 21st Century ještě někdy něco vyrobí? Vezměme v potaz skutečnost, že PDFSE jsou již druhou vydanou edicí, nebo jestli chcete paklem. Uvidíme, jak to půjde dál. Ale každopádně vám neuškodí, když si ji zakoupíte.

✕ Roger T.

76 *Pinball Dreams & Fantasies - Special Edition*
Pinbal
Grafika: ***72*** *Hudba:* ***80*** *Zvuk:* ***75***
Výrobce: *21st Century*
Minimum: *286/20, 1 MB RAM*
Doporučeno: *386SX/33, 2 MB RAM, SB*
Testováno na: *486DX2/66, 16 MB RAM, SB*





Gale Racer

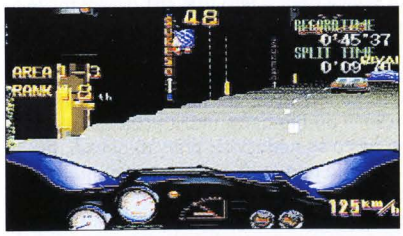
SATURN

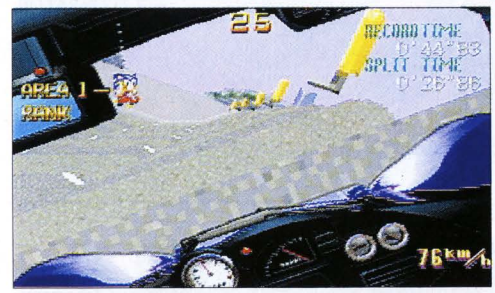
Crazy Cars 3 jsou již tři roky staré, ale nejméně o tři třídy lepší. Nikdo nejsme dokonalí, tak zní známá věta ze závěru slavného filmu „Někdo to rád horké". To samé platí pro tvůrce software na tak nadějnou mašinku, jako je SEGA Saturn. Po peckách jako Clock-Work Knight, Virtua Fighter či Victory Goal očekával Tomáš Smolík i další skvělé hry. Západní časopisy jeho dojem jen podporovaly, protože chrlily obrázky a preview na Panzer Dragon nebo Daytona USA, zkrátka žádný důvod k nedůvěře či obavám. Jak to dopadlo?

Právě Gale Racer mou důvěru zklamal a už se i začínám obávat jeho následovníků. Dost ale truchlení a podívejme se, jak ta hrůza vypadá. Ze začátku docela dobře. Takový rádoby příběh o nějakém slavném jezdci s přezdívkou Gale Racer. Na jeho počest se nyní konají velké závody po Spojených státech. Soutěž bez pravidel, vše je povoleno, zvítězí jen ten nejtvrdší, ten pak získá titul Gale Racer. Pak následuje docela pěkné intro, jízda slušného fára po Golden Gate Bridge. Tím ovšem všechno dobré končí, vlastně ještě úvodní menu, které je normální - závod pro jednoho, dva, nejlepší čas, útok na něj, options apod. Vybral jsem si závod pro jednoho, stále s úsměvem na rtech. Ten mě ale velice brzy přešel. Ta chvíle stačila na to, abych akceleroval z nuly na 300 km/h za pět sekund a při tom si stačil prohlédnout příšerné okolí tratě. Když nepočítám Sonic, který se houpe v autě, tak při závodech na nic příjemného nenarazíte. Původně jsem tuto hru kvůli pohledu zevnitř auta počítal za simulátor, ale zmíněná akcelerace navíc bez viditelného řazení mě z tohoto omylu vyvedla. Jedná se vlastně o typ mých oblíbených Crazy Cars III, ovšem v daleko horším provedením. V určitém časovém limitu projíždíte podivné tratě, na kterých se mimo vašich soupeřů vyskytují i obyčejná auta a samozřejmě nechybí policie. Tratě se liší obyčejným pozadím, hrozným okolím a počasím, také odpudivě vyvedeným. Když prší, tak si dokonce můžete zapnout stěrače, abyste viděli, jak hrozně je déšť vytvořen. Ostatní auta jsou obklopena tečkami, což znamená, že na ně prší, to jen pro pořádek, ono to není žádná sranda poznat. Můžete jet i v noci, vaše auto je vybaveno světly, taky odpudivé. Vše je zatím příšerné, ale to nejhorší teprve přijde. Části tratí jsou totiž klopené a to je opravdu síla. Žádné okolí silnice, asi je ve vzduchu, a sama vozovka vypadá jako schody, na rovince to není tolik znát, ale zde ano. Myslím, že už to stačí, takže jen stručně. Pro dva hráče se obrazovka rozdělí, možná o trochu zábavnější. Skladeb je pomělrně dost, ale vybírat si můžete jen v úvodním menu. Dost. Říci, že se jedná zatím o nejhorší hru Saturna, co jsem viděl, by byla pochvala. Takže již jen varování, tuto hru proboha nehrajte!

✕ Lewis

23 *Gale Racer*
Autíčka
Grafika ***30*** *Hudba* ***48*** *Zvuk* ***31***
Výrobce: *Sega*
Testováno na: *Saturn*





Poznámka - Roger T.:
Nejsem velkým příznivcem konzolí, ale vzhledem k tomu, že jsem přes auta, tak mi dokonale učarovala hra NEED FOR SPEED na 3DO. Přes všechny debaty o dokonalosti SATURNA vs 3DO si myslím, že i SATURN je schopen zvládnout hru typu NFS. Proto jsem byl hrubě zklamán vzhledem, designem a vůbec samotnou hrou GALE RACER. Vůbec nechápu, jak to mohli vypustit. Osobně bych mu dal pouhých 5 procent. Ještě, že jsem nepsal recenzi! Ať žije NEED FOR SPEED (jenom doufám, že konverze na PC nebude o nic horší, nedej Bůh, aby dopadla podobně jako GALE RACER)!!! GR rozhodně zakazuji!!!

Skořápy

ATARI ST

Jan Horyna

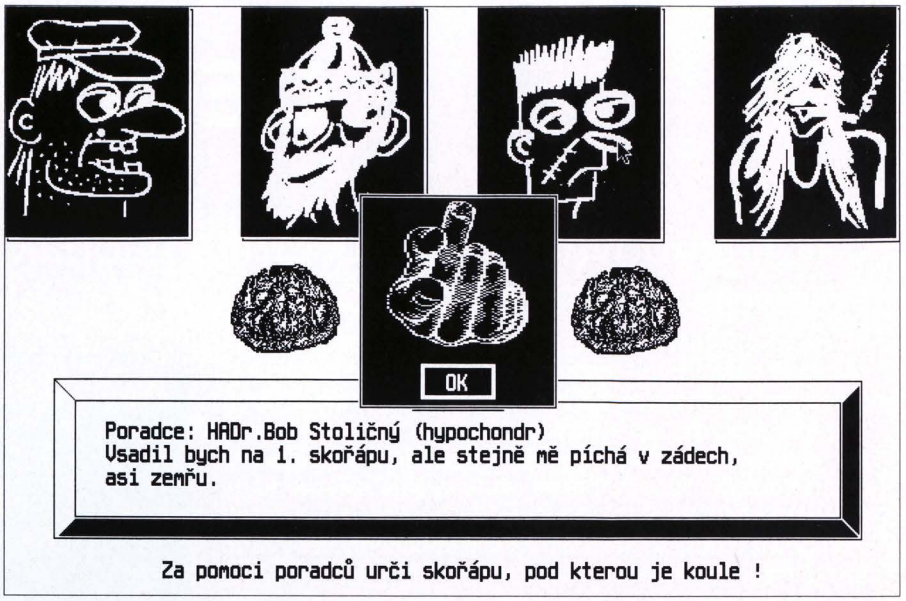
Tady kulička, tady kulička, tady neni kulička, tady kulička, tady je, tady ne, jako v kasinu v Montecarlu. Kde je? Vsaďte si pani, tisíc na kuličku!! Ha, tady neni, to je smůla, zkuste příště!! Znovu hrajem! Tady kulička, tady ne a je zase tady, ha, tady kulička. Kdo si vsadí na kuličku? Tisíc na kuličku! Nikdo? Tak pětset! Á, pán si vsadí! Nechci vám radit, ale kulička je pod 3. skořápkou... Pán věřil a udělal chybu! Kulička neni, peníze v trapu! Děkuji, přiďte zas...

Tento dialog (v mém provedení monolog) asi každý z nás nejednou slyšel. A jestli jste ho nikdy neslyšeli, tak vězte, že se jedná o populární hru z českých nádraží a podchodů skořápky. Pravidla jsou celkem jednoduchá: Pořadatel (obvykle majitel 3 kelímků a kuličky - koule) strčí, tak, abyste viděli kam, kuličku pod jeden z kelímků a začne je promíchávat. Vy musíte dávat bedlivě pozor na kelímek s kuličkou a po dokončení promíchávání si na něj vsadit. Jestliže jste měli štěstí vyhráváte dvojnásobek, v opačném případě s okamžitou platností vše ztrácíte. Tato hra, jako námět na hru počítačovou, může působit monotóním ba stupidním dojmem. Ale našla se jedna česká (moravská) firma, která si dala tu práci a předělala skořápky na počítač. Tato firma se nazývá ORTHODoX (nejde o překlep nýbrž o logo. Celý název je ORTHODoX Not very serious software) a musím říci, že zpracovala námět dokonale. Celá hra je rozdělena na dvě části. 1) je to testík (teftík) makrovýrazů. Tento test má sloužit k omezení hráčů na minimum - „Kdo neovládá makrovýrazy, neni hoden hrát skořápy" citát autora. Makrovýraz se tvoří celkem prostě, jedná se o opak zdrobněliny (př.: lehátko - lehadlo, tlačítko - tlako a i samotný název hry „Skořápy" je makrovýraz slova skořápky). Asi si říkáte, že je to brnkačka, ale u slov jako křeček nebo hruška vás humor přejde. Mě osobně projít testem trvalo dost dlouho (15x jsem vypadl) a velmi mě naštvalo, že po neúspěšném dokončení testu vás hra katapultuje do systému. 2) je to hra samotná. Zde se vám objeví menu a počet vašich peněz. Jako prachy byly zvoleny Kx (autoři počítali s exportem na slovensko - x=nezávislá proměnná). V menu jsou možnosti konec (No comment), Zmizet z podchodu (No comment), Zavolat do podchodu policii (No comment), Zvolit poradce, Motivovat poradce, Pomstít se poradcům a Jít hrát. V této hře jsou velmi důležitou součástí poradci a na jejich volbě často závisí vaše konto. Poradci jsou různých profesí, ras a povah, takže nechybí Romové, slepci, hypochondr, akademik, doktor, debil atd. Na to, aby vám poradci radili je však nutné je motivovat a to čím jiným, než penězi. Každému, pokud chcete, přislíbíte procentuální zisk z výhry (obecně platí čím větší procento, tím větší zisk), takže například při motivaci 1 % vám někdo klidně řekne, že tam koule není. Jestli však poradce vůbec nemotivujete, na váš dotaz (kde je koule?) vám ukáží prostřední prst (lidově řečený „fuckovník"). S tím souvisí důležité vlastnosti poradců (úplatnost, spolehlivost), na které berte zřetel u výběru. Když náhodou po poradě s poradci prohrajete, máte možnost se pomstít. K dispozici je tento arsenál: párátko, cihla, sekera, revolver, kulomet. (Autoři prosí: Jelikož je mezi poradci i jedna žena a kdybyste se jí chtěli nedejbože pomstít nepoužívejte střelné zbraně, revolver a kulomet, nýbrž použijte sekeru. Střílet na ženy a děti je v rozporu s listnou mezinárodních úmluv.) Cíl hry je velmi jednoduchý - obrat skořápáře. Konec nastane v opačném případě (out of money). Co se týče grafiky, tak neni co řešit, je prostě bezvadná (černobílá je pouze proto, že je dělaná pro monochromatické rozlišení s absencí barev) a zvuk je dost nadprůměrný. Škoda že neni nic slyšet u míchání či rozhodování.

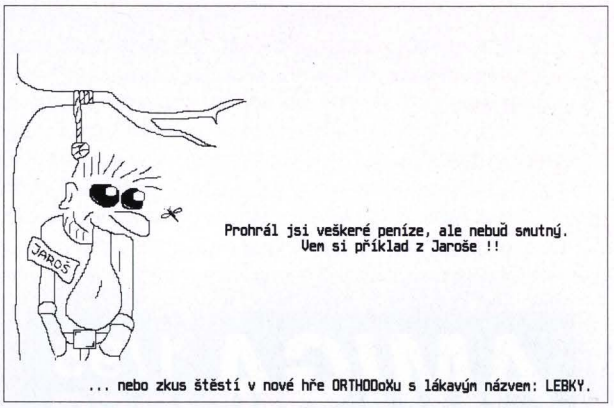
Celkově vzato musím říci, že se jedná o naprostou bombu. K tomuto závěru jsem dospěl, protože: hra je bezvadně hratelná a dost se nasmějete, grafika splňuje svůj účel, hudba je super a cena pouhých 120 Kč (nejedná se o chybu, ani o vynechání nuly). Už se nemohu dočkat na další skvost této firmy s lákavým názvem LEBKY. S pozdravem „Sláva vítězům, trest poraženým" (citát autorů) se loučím a doufám, že ORTHODoX převede své produkty i na Jaguara.

PS: Kdyby vám v testu nefungovala čestina, nainstalujte ji zvlášť (KEYBCS2).

✕ Dracula

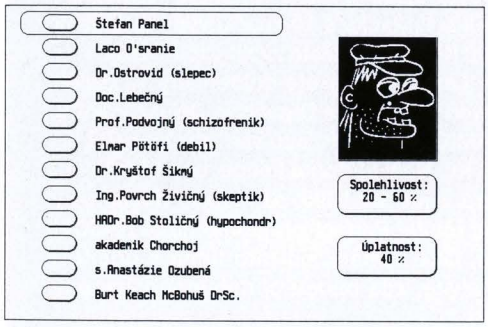


No comment !!

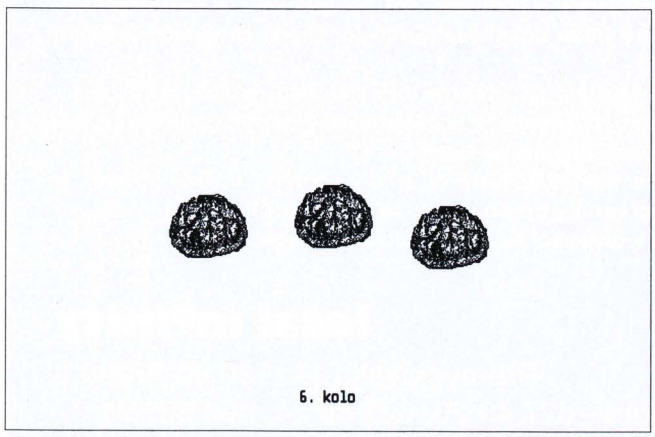


Poetický konec hry - Jaroš v pozadí

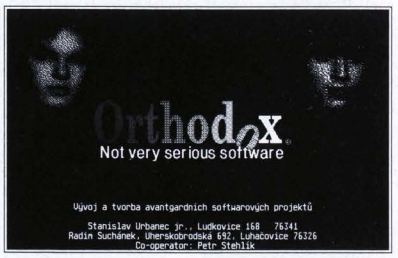
78 *Skořápy*
Strategie
Grafika: ***55*** *Hudba:* ***80*** *Zvuk: -*
Výrobce: *ORTHODoX*
Minimum: *ST, 512Kb RAM, Mono monitor*
Testováno na: *ATARI MEGA STe, 4MB RAM, HD 50MB*



Štefan Panel, sympatický a oblíbený poradce.



Skořápy se míchají - jde o všechno



CENOVÁ BOMBA

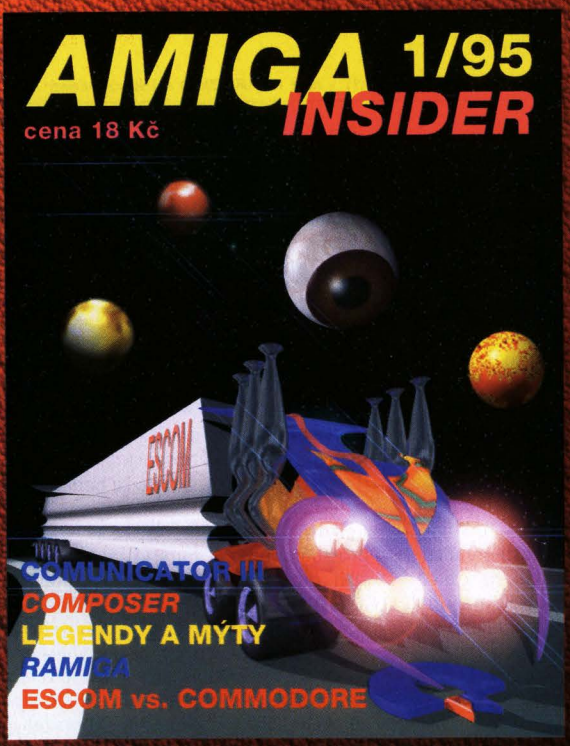
Jak nakupovat, přitom ušetřit a naopak peníze získat?

Používejte *INSIDER ACCESS CARD*.

Naše společnost se jako první rozhodla, že náš prvořadý zájem bude kladen na Vás, koncové zákazníky. Proto jsme se rozhodli, že Všem zákazníkům, kteří podpoří "Partner program" naší společnosti, umožníme nakupovat za velkoobchodní ceny, které jsou jinak určené pouze pro další prodejce. Připravili jsme proto vydání slevové karty INSIDER ACCESS CARD, která umožňuje držiteli nakupovat u naší společnosti za velkoobchodní ceny, a to bez omezení počtu odebraného zboží.

Tím ovšem výhody této karty zdaleka nekončí. Těm z Vás, kteří se prokáží touto kartou, budou ve vybraných společnostech poskytovány slevy až do výše 5% z koncové ceny. Dále získáte 10% slevu na předplatném časopisu, HotLine, volný vstup na akce pořádané společností Local Infinity, zdarma přístup na BBS atd.

Chcete-li si koupit například barevný monitor VC 1084S, zaplatíte normálně 9.750 Kč, což je přeci jen stále trochu moc. My Vám nabízíme jinou možnost. Zakoupíte-li si zlatou INSIDER CARD za 300 Kč, získáte možnost nakupovat u naší firmy za velkoobchodní ceny, a to již stojí za to. Ptáte se kolik ušetříte? Docela dost.
Chcete-li si koupit již shora uvedený monitor a jste vlastník této karty, zaplatíte pouze 9.018 Kč, když k této částce připočtete 300 Kč za pořízení INSIDER ACCESS CARD, vyjde Vám, že jste ušetřili celkem 432 Kč na jediném nákupu. A za tyto ceny můžete nakupovat po celou dobu platnosti karty (1 rok).



Časopis zdarma

můžete získat, předplatíte-li si 12 čísel nového měsíčníku AMIGA INSIDER společně s cover diskem. Ptáte se, jak je to možné? Zkuste s námi počítat: koupíte-li si krabičku s 10 značkovými disketami 3,5" DD, zaplatíte minimálně 200 Kč nebo můžete zvolit jinou cestu.

Předplaťte si náš nový časopis a získáte dohromady 12 disket 3,5" DD s programy typu Wordworth 3.0, Digita Organiser, Deluxe Paint 5, Vista atd. a 12 čísel časopisu AMIGA INSIDER, a to vše za cenu 192 Kč a ještě při nejmenším ušetříte 8 Kč. Není to dobrá koupě, co říkáte?

Již v prvním čísle, které vyjde 1.9.1995, se můžete dočíst díky rozhovoru, který nám poskytne ředitel Partner programu firmy ESCOM do jejíž oblasti AMIGA spadá, jaké záměry má tato firma s počítači AMIGA. V tomto článku se dozvíte, zda budou či nebudou vyráběny nové typy AMIG a případně jaké.

Dále jsme připravili zajímavé články z oblasti animací, grafiky, DTP, nového hardware a software. Pro předplatitele je samozřejmostí cover disk, který bude obsahovat software Digita Organiser a Digita Wordworth 3.0.

Možná se ptáte, jak chceme tolik informací napsat do časopisu, který má 28 stran. Naše opověď je následující. Z celého časopisu budou "obětovány" pouze 2 strany na inzerci.

Ti z Vás, kteří stále ještě váhají či nedůvěřují v něco nového, si mohou samozřejmě objednat pouze jedno určité číslo. Veškeré informace jsou k dispozici na našich telefonních číslech.

local infinity

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3

tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, grafické studio - 627 49 23, 627 49 24, fax: 627 31 07

NOVÁ PRODEJNA

Zákazníci čtěte !!!

Prosíme všechny potenciální zákazníky, aby nám napsali to, co jim na trhu s počítači AMIGA chybí, o jaké služby v oblasti počítačů AMIGA by měli zájem. Napište nám, jaké informace očekáváte od HotLine služby. Dále hledáme Ty z vás, kteří něco znají a chtějí se podílet na činnosti AMIGA klubu, případně časopisu AMIGA INSIDER.

Od prvního srpna 1995 je **otevřena nová prodejna** s výpočetní technikou AMIGA a PC v ulici Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3. Nabízíme množství software, doplňků, výpočetní techniku AMIGA a PC, splátkový prodej a možnost výkupu vaší výpočetní techniky formou komisního prodeje, případně hotovostní úhradou.

Prodejci pozor!

Hledáme všechny prodejce počítačů AMIGA A C64. Ti z Vás, kteří zareagují na tuto výzvu, budou bezplatně uvedeni v prvním čísle časopisu AMIGA Insider. Dále Vás žádáme o Vaše nezávazné objednávky, případně odhady prodeje na počíače AMIGA 1200, AMIGA CD32, AMIGA 4000. Staňte se i vy součástí Partner programu, jenž má maximálně podpořit prodej počítačů AMIGA. Všem našim partnerům v rámci Partner programu zajistíme reklamní podporu tím, že budou součástí naši inzerce. Naši partneři mají možnost odběru zboží na fakturu se smluvní dobou splatnosti.

Ukázka z aktuálního ceníku (název zboží, koncová cena, INSIDER CARD):

AMIGA CD32	5,952	5.464
CD32 + SX1 + klávesnice + disk drive	19.558	18.826
Color monitor PHILIPS 8833 II	8,500	7.768
QS111A - mikrospinače, autofire	279	224
QS137 - mikrospinače, autofire	303	249
QS200 - bublinky, autofire	247	192
QS123 Warior 5	335	296
QS172 Raider 5	467	418
QS189 Python	320	277
QS812 Bass Machine (1x30W)	1407	1213
QS817 Sound Stor (2x10W)	1983	1827
Digita Organiser	53	33
Digita Wordworth 3.0	53	33
Alien Bred 3D, Death Mask	53	33
CanDo	53	33
Vista	53	33
Photogenics	53	33
Pro Draw 3	53	33
Octa Med 6.0	53	33
Movie Setter	53	33
Valhala	53	33
Modeler 3D, Easy Ledger Demo	53	33
Corporation	53	33
Deluxe Paint 5.0 funkční demo	53	33
Sculpt Animate 4D Jr, Power Packer Prof. 3.0	53	33
Caligari 2, Morphing Animation, Aprf 5.0	53	33

Chcete být prvními vlastníky A1200 od firmy ESCOM za super cenu?

Přijímáme závazné objednávky na AMIGA 1200 s termínem dodání začátkem září za následující cenu:

AMIGA 1200	12550	12000

Kniha plná čítů

Na více než 140 str. formátu A5 na Vás čekají cheaty a stručné návody na zhruba 2000 her pro PC, AMIGA, C64 a SEGA. Najdete zde poslední novinky, stejné jako i klasické hry, které neupadly do zapomnění. 99 70

Uživatelská příručka CD32

Na více než 50 stranách formátu A5 je kompletně popsaná AMIGA CD32, Paravision SX1, Comunicator a další potřebné informace, které Vám usnadní práci s tímto multimediálním počítačem. 65 45

Napište si o náš kompletní ceník.

AMIGA INSIDER

Předplatné časopisu a INSIDER CARD

Příjmení a jméno:

Rodné číslo: / (Nutno vyplnit čitelně!)

Ulice:

Město, PSČ:

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *AMIGA INSIDER*:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (12 Kč) 1-12 (120 Kč) 1-12 + cover disc (180 Kč)

Závazně si objednávám *INSIDER ACCESS CARD* za 300,- Kč. ANO NE

Podpis

- Zaplatil jsem 300 Kč
- Zaplatil jsem ___ x 13 tj. ___ Kč
- Zaplatil jsem 12 x 12 tj. 144 Kč
- Zaplatil jsem 12 x 16 tj. 192 Kč

na účet Local Infinity u Kreditní banky Plzeň č. 9125694/2000, variabilní symbol: rodné číslo.

local infinity

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3 , tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07

další prodejci: **BBS** - OD Korál - Plzeňská 9 - Děčín - tel.: 0412 28311, **PRESTO CS** - Polská 15 - Praha 2 - tel.: 627 52 50

Colonization

PC, AMIGA

NÁVOD

Po té, co se Lubor Maruniak dozvěděl, že řada lidí (především ti, kteří nikdy nehráli Civilizaci) dokonale nechápe systém hraní této vynikající strategie, rozhodl se sepsat podrobný návod na hru, kterou jsme recenzovali v Excaliburu 35.

Mezi nejslavnější epochy lidstva patří bezesporu i kolonizování nových světů, které skrývaly netušené bohatství, poklady a spousty tajemství a záhad. Dobývání nového kontinentu bylo spojeno především s velkým přívalem osadníků, farmářů a zlatokopů, kteří zakládali vesnice a kolonie, rozšiřovali je a to dospělo až k rozšiřování na úkor Apačů, Inků, Aztéků a jiných. Když si byli jisti svým územím a dostatečnou svobodou, prohlásili nezávislost, ale to je zatím daleko.

Teď totiž máte jednu Karavelu s jednotkou průkopníků a partou vojáků. Jestliže kliknete na obrázek lodi, ukáží se jednotky, které jsou na lodi. Kliknete-li na jednu z těchto jednotek dvakrát, zaktivujete ji a můžete s ní pohybovat, ale na volném moři bych vám to nedoporučoval. Aktivní jednotku poznáte tak, že bliká a informace o ní vidíte v pravém sloupci pod zmenšenou mapou. Teď je tedy aktivní jednotkou loď a vy se máte pustit do plavby. Ukažte šipkou na místo, kam chcete plout a podržte tlačítko na myši. Objeví se malá šipka se slovem TO. Pak tlačítko pustíte a loď pluje. Když doplujete ke břehu, vysaďte osadníky a vojáky a je nejvyšší čas založit osadu. Až budou osadníci na tahu, klikněte na ORDERS a tam na BUILD COLONY. Pojmenujte ji a ukáže se vám informační okno osady, které můžete vyvolat kdykoliv během hry kliknutím na město. Největší okno na levé straně obrazovky zobrazuje vzhled a vyplnění vesnice, přehled přidělených povolání a produkce výrobků nad každým domem. Jednotky, které stojí před ohradou, nic nevyrábějí ani nespotřebovávají potraviny, jsou zkrátka nečinné. Univerzální jsou osadníci, kteří u všeho vyrábějí 3 kusy, nejhorší jsou námezdníci, kteří produkují maximálně 2 výrobky. Asi nejlepší jsou specialisté ve svém oboru, kteří vyrobí dvakrát tolik co obyčejný osadník. U každého domu může být použito nejvýše tří obyvatel osady. Výroba však závisí na surovinách, takže nepěstujete-li rudu, nemůžete kovat, nemáte-li tabák, nemůžete vyrábět doutníky, bez dřeva nevyrobíte ani jedno kladivo, atd. Přehled získávání surovin je v pravém horním rohu, kde vidíte devět políček na městu přiděleném území. Jednotky přidělujete tak, že kliknete na jednotku a držíte tlačítko na myši, přičemž můžete s jednotkou pohybovat a přidělit jí buď k nějakému domu, nebo na políčko v „těžebním" okně. Kliknete-li na jednotku bez držení tlačítka, ukáže se vám menu, ve kterém můžete vybrat osadníkovo zaměření. To znamená, že když kliknete na povolání, jednotka se sama přidělí. Vedle povolání máte vždy uvedeno, kolik čeho vyprodukuje v případě, že ho k té které profesi přidělíme. Někdy jsou místo jednoho čísla uvedena čísla dvě, oddělená lomítkem. První číslo uvádí, kolik můžete vytěžit na políčků, na kterém se právě nacházíte, zatímco druhé číslo znamená, kolik byste mohli vytěžit na některém jiném políčku. Může se třeba také stát, že nemůžete například těžit, protože nikde v okolí není naleziště. Na surovinovém okně máte tedy přehled, kdo a kolik čeho pěstuje nebo těží. Je-li na políčku například obrázek listu tabáku, znamená to, že je tam výjimečně dobré naleziště tabáku. Může se ale také stát, že například město ležící u moře nemůže rybařit, dokud nepostaví doky. Ve středu mapy leží město, ve kterém se automaticky těží suroviny, i když jsou ve městě všechny jednotky zaměstnány. Ve spodní části pod oknem s domy a pěstováním je jakýsi výsek krajiny rozdělený na tři třetiny. V první třetině zcela nalevo máte přehled všech jednotek, které jsou momentálně ve městě. Nad nimi jsou v rozích dva znaky. V levém rohu obrázek vlajky USA a naproti symbol královské koruny. Vedle každého symbolu je počet procent, který vystihuje, na kolik procent je město svobodné. Jestliže procento u vlajky přesáhne 50 %, znamená to, že ve městě převládá svoboda. Tento počet procent zvýšíte například tím, že postavíte nakladatelství, universitu atp. Až průměr svobody ve všech městech přesáhne 50 %, můžete prohlásit nezávislost. Pod přehledem v osadě ubytovaných lidí je počet vypěstovaných potravin, přičemž potraviny za mezerou jdou do zásobárny. Jsou-li potraviny přeškrtnuté, znamená to, že je jich nedostatek a ubývají zásoby. Jakmile je nedostatek potravin, kolonii hrozí úbytek osadníků. V dalším okně je zobrazen přístav a pod ním šest beden. Stojí-li v přístavu vůz nebo loď, je několik beden otevřených, což znamená, že do nich můžete dávat, nebo, pokud v nich něco je, z nich brát. Počet otevřených beden závisí na kapacitě dopravního prostředku. Například karavela nebo vůz může uvést jen dvě naložené bedny, zatímco galeona může zaplnit všech šest úložných prostorů. Přehled všech surovin a výrobků máte zcela dole. Pod každým obrázkem produktu máte číslo, říkající kolik tun toho kterého produktu máte na skladě. Jestliže toto číslo přesáhne 100 tun, je náklad připraven k naložení. Nemá-li město postaveno skladiště, nebude zboží po dosažení 100 tun dále přibývat. Na loď ho naložíte tak, že na něj kliknete a tlačítko na myši podržíte. Dokud tlačítko držíte, můžete s kurzorem ve tvaru produktu, který jste vybrali, pohybovat, takže si s ním najeďte na volnou bednu na lodi a tlačítko pusťte. V tom okamžiku se 100 tun zboží objeví v dosud prázdném prostoru na lodi či ve voze, zatímco ve skladu ubyde. Jestliže potřebujete něco nutně odvézt i když toho není 100 tun, naložíte to stejně a náklad na lodi zešedne, což znamená, že není kompletní. A nakonec třetí okno v pravé dolní části obrazovky, kde jsou tři ikony, a to dům, mušketa a kladivo. Kliknutím na dům se ukáže veškerá produkce, například dřevo, kožešiny atd.

Jsou-li některé z nich přeškrtnuty, znamená to, že jsou spotřebovávány na výrobu, nejsou-li přeškrtnuty, ukládají se do skladu. Kliknutím na ikonu pušky se ukáží všechny jednotky, které ve městě nejsou nijak zaměstnány. Kliknete-li na jakoukoliv z těchto jednotek, zobrazí se vám menu s příkazy, které můžete jednotkám zadat, jako například čekat na loď, opevnit se atd. Písmenko vedle jednotky vždy udává, co jednotka právě dělá, takže S (sentry) znamená, že jednotka čeká, F (fortify), že se opevňuje a je-li místo písmene pomlčka (-), je jednotka bez příkazů. Ikona kladiva udává, kolik kladiv už máte vyrobeno na to, co momentálně stavíte. Každý objekt totiž vyrábíte pomocí kladiv a nástrojů. Kladiva se ze dřeva vyrábějí v kladivárnách a nástroje jsou kovány v kovárnách ze železné rudy. Tak například abyste postavili dělostřelectvo, potřebujete 180 kladiv a 40 nástrojů. Po postavení každého objektu musíte zadat, co se bude stavět dál a to v ikonce CHANGE. Poté se vám ukáže přehled všech staveb, které máte možnost postavit a vedle počet potřebných kladiv a nástrojů. Měnit objekt můžete i během stavby, přičemž investované kladiva se vám připočítají do nově zvolené stavby. Avšak zvolíte-li CHANGE během stavby, ukáže se vám výčet staveb a u nich počet kladiv a nástrojů scházejících k dokončení té které stavby. Potřebujete-li stavbu rychle dokončit a máte dostatek peněz,

můžete ji pomocí ikony BUY koupit. Čím více je stavba rozestavěná, tím méně zaplatíte. Kliknutím na EXIT v pravém dolním rohu městskou obrazovku opustíte.

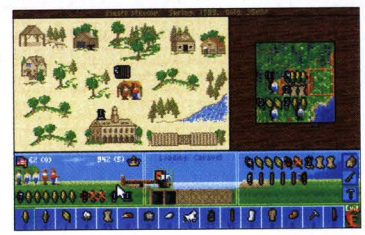
To bylo tedy vysvětlení, co všechno můžete natropit uvnitř osady a teď k informacím pod zmenšenou mapou. Jako první je letopočet, pod ním počet zlaťáků, které máte v pokladnici a napravo výše cla v procentech. Jestliže jste někdy v minulosti přijali královo opatření zvýšit dovozní clo, musíte z každého v Evropě prodaného zboží zaplatit určitý počet procent do královy pokladny. O řádek níže vidíte obrázek jednotky, která je momentálně aktivní, informace o ní, o terénu, je-li to loď, tak i náklad, který má na palubě, a nachází-li se jednotka ve městě, vypíší se vám ještě navíc informace o městě včetně toho, co pěstuje a jaké jednotky jsou v osadě nečinné. Máte možnost vytvořit i obchodní cestu pomocí menu TRADE (čtvrté menu zleva nahoře), ale nemyslím si, že by byla nějak zvláště významná a užitek z ní také není nijak velký. Nalevo je menu REPORTS, ve kterém se dozvíte spoustu užitečných věcí a bez těchto informací nemáte vůbec žádný přehled o vývoji a dění ve vašich

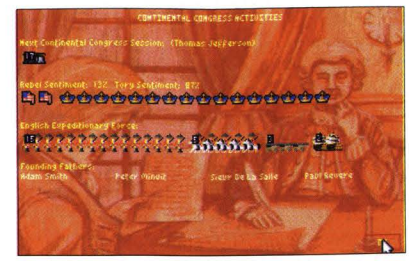
jich nákladu. Zcela napravo je přístavní molo, na kterém stojí jednotky určené k nalodění. Dole je seznam veškerého zboží, které můžete prodat či koupit. Jsou-li některé z nich přeškrtnuté, znamená to, že je nemůžete prodávat ani kupovat, a to díky tomu, že jste někdy v minulosti tyto produkty naházeli do moře na protest zvýšení cla. Kliknutím na loď zjistíte, co všechno může provést, takže například vyložit náklad, vyslat loď do Nového světa, či ji zařadit do fronty, je-li v přístavu více lodí. Kliknutím na jednotku ji můžete vyzbrojit či odzbrojit, přetvořit na misionáře, přikoupit jí koně atd. Pod ikonou RECRUIT se skrývá seznam dobrovolníků, které můžete levně nakoupit. V menu PURCHASE kupujete větší věci, jako dělostřelectvo a lodě všech typů. V poslední ikonce TRAIN najdete seznam všech profesí, které můžete za tučný balík peněz nakoupit. Z přístavu se dostanete tak, že odešlete loď do Nového světa, nebo kliknete na EXIT v pravém dolním rohu a loď zůstane v přístavu.

Funkce a ovládání hry už tedy znáte, takže teď stručný popis strategie. Když připlujete k novému kontinnentu, zakládejte města zásadně na pobřeží, jinak

koloniích. Dále je menu ORDERS. V něm máte seznam příkazů, které můžete aktivní jednotce přikázat, jako například opevnit (fortify(F) - jednotka má větší obrannou schopnost), čekat (sentry(S) - bude čekat, dokud se nepřiblíží nepřítel), vytvořit kolonii (build colony(B) - vytvoří novou osadu), jdi do..(go to place(G) - jde do města, kam jí přikážete), čekej na další jednotku (wait for next unit(W) - počká, až dáte příkazy ostatním jednotkám a pak se znovu ozve), rozpustit jednotku (disband unit - jednotka je rozpuštěna), dále pak clear forest (vykácí les), build road (založí silnici), bez příkazu (no orders (mezerník)). V menu VIEW si můžeme všelijak zvětšovat a zmenšovat mapu a pomocí European status se podívat do domovského přístavu v Evropě. Menu GAME obsahuje volbu melodií a písní, LOAD a SAVE hry, PROHLÁŠENÍ NAZÁVISLOSTI a odchod do důchodu (RETIRE) nebo vyskočení do dosu. Podobně jako ve hře Civilization máte i tady encyklopedii, která obsahuje všechny typy terénů, povolání, domů atd. Můžete ji vyvolat kliknutím na menu COLONIZOPEDIA nad okénkem se zmenšenou mapou. V menu ORDERS můžete lodím místo go to place přikázat go to port a vybrat přístav, do kterého má plout. Jestliže přikážete lodi plout do domovského přístavu v Evropě, ukáže se vám po několika kolech obrazovka Evropského přístavu. Nahoře vidíte rok a počet peněz, kterými disponujete. V okénku Expected Soon vidíte lodě, které se blíží k přístavu, vedle lodě, které právě odpluly a dále lodě, které v přístavu jsou včetně je-

byste museli všecho zboží a výrobky odvážet a přivážet vozem, který není ze začátku zrovna snadné vyrobit. S vojáky se zatím vydejte dobývat města vašich milých konkurentů, dokud jsou ještě nevyzbrojená, a tak dostanete do svých rukou pár zaběhlých měst. Pravděpodobně s vámi budou chtít cizí mocnosti vyjednávat, takže jim vždy slibte mír a pak je napadněte nepřipravené - je to osvědčená metoda. Tuto metodu brzy použijete i u vašich přátel indiánů. Ze začátku žijte s indiány v míru, protože když indiáni vykopou válečnou sekeru a vytáhnou na vaše nevyzbrojené kolonie, skončí to většinou vypálenou osadou. Mír si vykupujete od indiánů tím, že si k vám občas přijdou pro jídlo, kožešiny, cukr a tak podobně. Horší je to ale s půdou, kterou musíte od indiánů draze odkupovat. Pošlete-li jakoukoliv jednotku do tábora mezi indiány, a přikážete civilizovat indiány, může je naučit například útočit na vaše nepřátele. Když jednotce příkážete žít s nimi v míru, mohou vaši jednotku přeměnit či zdokonalit. Pomocí misionáře přeorientujete indiány na katolickou víru a indiáni z něj na oplátku udělají specialistu na indiány. Ostatní mocnosti nebývají k indiánům tak ohleduplní, a tak se může stát, že vám občas indiáni usnadní práci. Až seženete nějakého toho zvěda, vy-





dejte se do nitra kontinentu za dobrodružstvím. Občas narazíte na obřadní místo, kde můžete najít zlato, pohřební mohylu, pramen mládí, nebo také houby (nemyslím tím houby, ale houby). Rozhodně se nesnažte hledat poklady na obřadních místech, kde odpočívají uhynulí indiáni, nemusí se to vyplatit. Až nashromáždíte nějakou tu údernou četu, pošlete ji na lov poklidně žijících indiánů. Když už jsem u toho plenění, měl bych vysvětlit pravidla boje. V boji záleží především na tom, jakou má jednotka sílu. Obyčejný osadník má sílu 1. Přidáte-li mu muškety, je z něj voják se silou 2 a koněm z něho uděláte dragouna se silou 3. Po několika vyhraných bitvách se stane profíkem s obraným a útočným bonusem + 50. Tento bonus se připočítává i z výhodného terénu, na kterém se jednotka nachází, takže například v opevněném městě máte mnohem větší naději na úspěšnou obranu než někde uprostřed prérie. Nejsilnější jednotkou ve hře je dělostřelectvo se silou 7, u kterého se však občas odečítá bonus za nevhodný terén. Polovina úspěchu bohužel závisí na náhodě, tudíž není k zahození si občas před důležitým bojem uložit pozici. Nehrňte se hned na nejsilnější kmeny, které mají 10 vesnic, koně a pušky, ale začněte s těmi menšími, které nemají více jak pět táborů. Také se vyplatí, předtím, než uskutečníte první útok na kmen, požadovat poplatek. Jestliže vám vyhoví, od dalších vesnic téhož kmene už nic nečekejte. Rabování indiánů má tři výhody: nemusíte jim už nic dávat, užijete si legraci a získáte spoustu zlata. Za zlato, které vám indiáni svěřili, nakupte další jednotky, které vám podstatně urychlí hygienu indiánských kempů. Až z Nového světa vymizí tak pět šest kmenů, můžete začít probírat ostatní evropany, kteří prý ve jménu Boha chtějí Novou zemi jen pro sebe a pro svého krále. To jsou ale jenom výmluvy, na které jim neskočíte. Hrajete-li za jinou zemi, než za Španělsko, budou Španělé vaši nejtvrdší oponenti, co se týče boje. Válčit můžete i na moři, ale jen privateerem nebo fregatou. Samozřejmě je důležité, aby byla vyzbrojena vojáky, děly a měla co nejméně zboží, protože za zboží se snižuje útočný a obraný bonus. Jestliže je více jak 50 % kolonistů pro svobodu, prohlašte nezávislost, poražte královskou expediční armádu a končí tím vaše dobrodružství. Teprve teď si můžete s klidným svědomím, že jste nadělal fašírku z několika tisíců indiánů a cizích kolonistů a tím uchránil Nový svět od přelidnění, říci: „Přišel jsem, viděl jsem, zkolonizoval jsem !"

✕ Lubor Maruniak

Ečstatica

PC

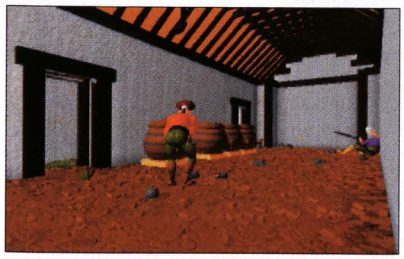
NÁVOD

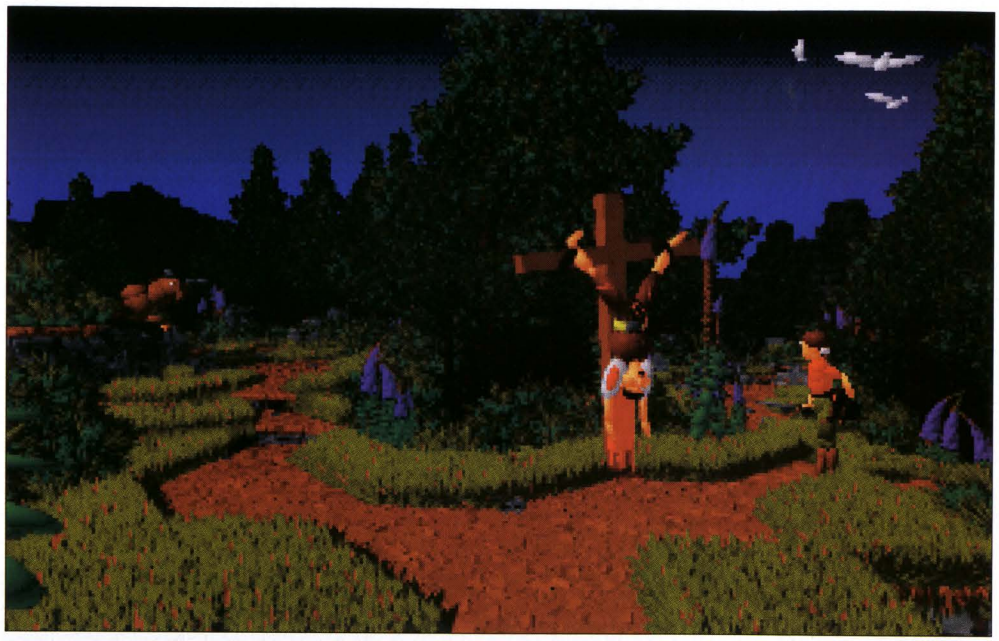
Vesnice

První věc, kterou bych vám doporučil udělat, je zvládnout ovládání hrdiny, zejména byste měli dostat do krve kombinaci úder, kryt, úder, která je jakýmsi univerzálním návodem pro vítězné zakončení většiny bojů v této hře. Své bojové umění si ihned vyzkoušejte na malém skřetovi, který se motá v trávě nalevo od vás. Až s ním budete hotovi, jděte rovně, směrem do středu vesnice. Po několika krocích by na vás zezadu měla skočit obrovská gorila, která vás omráčí. Ocitnete se v místnosti s několika sudy přivázaní za nohy ke stropu. Gorila si do vás párkrát bouchne a poté kamsi odejde. Honem se vyprostěte z lana a vyběhněte ven. Dejte se doprava směrem ke schodišti a vstupte dveřmi nalevo. Zde ztřískejte trojici skřetů a seberte si meč. Pokud si chcete užít trochu legrace, můžete si obléci i bílé brnění a zkusit s ním zakopnout o kámen (ale předtím zasejvovat!).
Vyjděte ven a vraťte se kolem místa vašeho uvěznění, zatočte doprava a dveřmi vpravo vstupte do hospody. Zde pomozte statečnému ožralovi s drakem a nechte se jím odvést do skladu lihovin. Poté, co vám poví, co se ve vesnici vlastně stalo, můžete odejít, ale u dveří si nezapomeňte vzít z poličky mrkev (nebo co to vlastně je).

Pozn. Lewis: Nebo v předsíni domku na začátku vašeho putování seberte mrtvole klíč, odemkněte jím dveře a pak z police onu zelenou rostlinku seberte.

Nyní projděte kolem kostela a následujících tří dveří a do čtvrtých dveří vstupte. Ožralé prase (?) u krbu můžete klidně sejmout, a poté vyjděte nahoru po schodech. U stolu si přečtěte knihu a pokračujte po schodech do místnosti s kouzelnou knihou a aparaturou. Knihu si přečtěte a mrkev vhoďte do aparatury. Nyní musíte ještě sehnat květinu a panáčka, aby kouzlo fungovalo. Panáčka najdete v kostele (místnost





s oběšeným knězem) a květinu na travnaté cestě ke klášteru, který se nachází za vesnicí. Poslední přísadu však ještě do aparatury nepřidávejte. Odložte si ji na zem a cestou ze schodů si ze stolu seberte medvídka.
S ním jděte do stáje. Až ho holčička sejme, následujte jí do kostela. Ukáže vám tajnou chodbu, kterou se však vy za ní neprocpete, a tak vám otevře další, která vede do kobek. Tam vybijte drzé kostry a pak seběhněte schody. Zde se stanete svědky zjevení, před kterým váš hrdina uteče zpět.
Vraťte se tedy k magické aparatuře a vložte do ní poslední přísadu - květinu. Jako veverka jděte opět do kostela a seběhněte dolů chodbou, do které jste se předtím nevešli. Proběhněte dlouhou chodbu, ztrestejte skřety za to, že si na vás dovolovali, dokud jste byli bezbrannou veverkou a vyběhněte po schodech k ustrašenému rytíři. Seberte rytířský meč, který po vás hodí, a odejděte dveřmi. Nyní běžte s tímto mečem k jezírku pod zámkem, kde si stoupněte na kamenný blok. Budete pasován na rytíře a díky tomu vám konečně bude umožněn přístup do kouzelníkova hradu.

Pozn. Lewis: Pokud k němu přijdete před pasováním, promění vás v žábu. Pak musíte doskákat k čarodějnici, která vám polibkem vrátí původní podobu.

Mágův hrad

Tam se ihned vydejte, ale pozor, musíte do hradu jít pravou cestou, neboť levá znamená smrt i pro rytíře. Mág vás pošle na vrchol věže. Tam si přečtěte knihu. Sejděte nyní až na dno věže, kde vám v cestě bude bránit kamenná socha. Abyste ji obešli, použijte taktiku krok, výkryt, krok, výkryt.

Pozn. Lewis: A zezadu ji zmlaťte až se postaví do pozoru (doslova).

Jako další překážka vás čekají dva neviditelní rytíři, které však zlikvidujete bez nejmenších problémů. Nyní se dostáváte do místnosti plné soch. Uprostřed této místnosti je propast, kterou můžete obejít dvěmi cestami. Pokud ovšem chcete přežít, doporučuji dát se tou, kterou hlídá ohnivý drak (tj. pravou). Dostanete se tak ke dvěma odpočívadlům, která spojují čtyři schodiště (dvě vedoucí vzhůru a dvě dolů). Na první můžete bez obav vstoupit, ovšem druhé přejděte pouze přes levý horní roh a sejděte dolů po levém schodišti. (Nebo můžete bez obav sletět na koštěti). Po vaší pravici je brána, které si však vůbec nemusíte všímat. Naproti ní jsou však dveře do kobky s dvěma o zdi opřenýma rakvema. Z jedné z nich vyleze ubohá kostra, která se pod údery vašeho meče brzy rozsype a v druhé najdete brnění. Budete v něm sice vypadat jako cvoci, ale vydržíte podstatně víc úderů. Na druhé straně od kobky se mezi dvěma sochama nachází otvor ve zdi. Tím se dostanete ke stojanu s knihou. Tuto kouzelnou knihu si vezměte a vraťte se celou cestu zpátky do hradu. Odtud jděte nejprve ke kamennému kruhu (na V od hradu), kde si položte kouzelnou knihu a poté do vesnice. Tam zamiřte do kostela, kde na zemi seberte knihu. S tou se vydejte ke klášteru (východně od kamenného kruhu).

Klášter a obřad

Přede dveřma hrdina sám přečte několik slov z knihy a mniši ho vpustí dovnitř. Nyní přijde ta zábavná část hry. Pobijte nejprve oba mnichy, kteří vám otevřeli, a potom i všechny ostatní (sranda, že?). Jinak by vám bránili v sebrání kosti, kterou bůhví proč uctívají. Takže jim ji seberte a vydejte se s ní ke kamennému kruhu. Do jedné ruky vezměte kouzelnou knihu, do druhé kost a stoupněte si doprostřed kamenného kruhu. Až bude kost nabitá, jděte s ní celou cestu dolů hradní věží do místnosti, kde jste předtím našli kouzelnou knihu. Zde odložte všechno kromě kosti samotné a dejte se vpřed dveřma za stojanem.

Finále

Sejděte schody a následujte létající kouli ke stolu, kde se posadíte. Koule se před vašima očima promění v samotného Ďábla! A nyní přichází moment pravdy, moment konečného rozhodnutí. Máte dvě možnosti. Buď odevzdat kost dobrovolně Ďáblovi, pak vám dá z vděčnosti k dispozici celý harém, nebo můžete jeho nabídku odmítnout a bojovat s jeho dračí podobou, a pak...

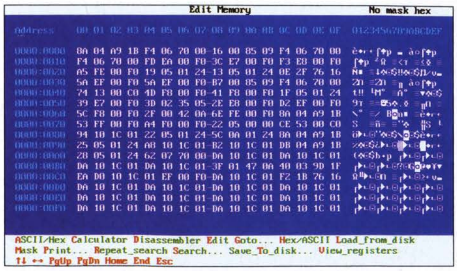
✕ Eldwyn a Kevin

Action Replay

(dokončení)

MEMORY MONITOR

Sleduje zadaný počet bytů od zadané hodnoty. Pokud se něco na sledovaných adresách změní, zaznamená to do tabulky. Tak vidíte přesně a přehledně všechny hodnoty, kterými adresa prochází. Hodí se programátorům i zkušeným cheatomanům, kteří si takto svoje cheaty ještě zdokonalí.



MOD RIPPER

Mod Ripper vám může, ale také nemusí, najít hezký hudební modul ze hry, který si pak lze uložit na disk a kdykoliv přehrávat některým z přiložených přehrávačů. Jaký to má háček? Když budu upřímný, je jich hned několik. Předně některá data, která AR najde, mohou být MOD jen podobná. To by takový problém nebyl. Stačí trocha volného času a špetka trpělivosti. Horší je, když program nahrává MOD do paměti postupně a nebo když si ho kóduje. Pak si s ním AR neporadí.

VIEW SCREEN

Zobrazí stav obrazovky v momentě stisknutí tlačítka AR.

INTERRUPT MONITOR

Sleduje přerušení a kdykoliv je vyvoláno, zastaví program a zobrazí stav registrů před a po přerušení.

PROTECTED / REAL

Pokud máte aktivován Protected mód, můžete si jednoduchým switchem přepínat mezi ním a Real módem.

MEMORY MAPS

Tabulkově zobrazí informace o EMS a XMS, vyjmenuje všechny vektory přerušení a okomentuje je.

Dokáže také vypsat všechny rezidentní programy a prográmky, které byly aktivovány.

FREEZE MEMORY

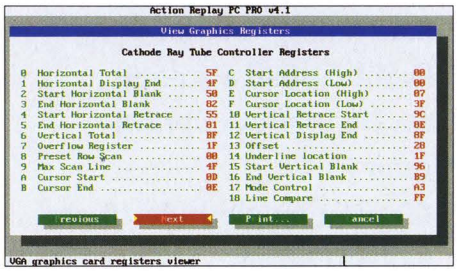
Šikovná funkce, která nahraje obsah pracovní paměti na disk. Kdykoliv ho pak můžete Unfreeznout. Česky to znamená, že když vás už hra nebaví, jednoduše si ji nahrajete na disk a pokračujete v ní z toho samého místa někdy příště. Pročtěte si důkladně manuál týkající se nepovoleného software. Když máte například zavedený Smartdrive (hledejte slůvko SMARTDRV.EXE v autoexecu, nebo v config.sysu), mohou nastat při ukládání komplikace.

CONFIGURATION

Nedělejte si žádné iluze. Toto je pouze informační panel o autorech, aktivované verzi AR apod.

VIEW GRAPHICS REGISTERS

Přehledně zobrazí stav registrů vaší grafické karty. Zajímavé, ale užitečné jedině programátorům.

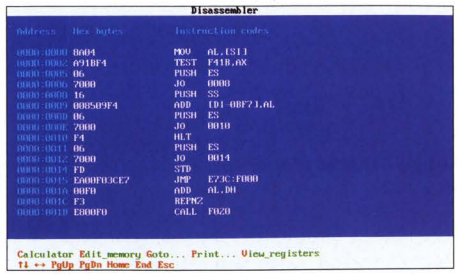


SCREEN GRABBER

Funkce jasná jak facka. Uloží stav obrazovky, v době stisknutí tlačítka AR, na disk ve formátu PCX (zobrazitelný třeba přiloženým GWS). Funguje dost spolehlivě a nehroutí hry po každém ripnutí jako většina softwarových Grabberů. Nevýhodou je vcelku dlouhá doba ukládání a hlavně nemožnost určit si výřez obrazovky, kterou chcete uložit. Nepřítomnost této možnosti si nedokážu vysvětlit jinak než leností programátorů software AR, případně jejich totálním zaostáním za okolním světem.

DISASSEMBLER

Disassembluje program v paměti od zadané adresy. Neměl bych co dodat, kdyby mě na jednu skutečnost neupozornil JKL. Neumí tracovat. Ano, ono to skutečně neumí trasovat (traceovat) program po instrukcích. Tedy, snad bych toho nechtěl moc, no, možná příště, co?



CALCULATOR

Jednoduchá kalkulačka umožnující 3 soustavy: binární (dvojková), hexadecimální (šestnáctková) a decimální (desítková). Můžete v nich počítat jenom + - / * , nebo převádět čísla. Převody čísel jsou šikovné, ale těch funkcí mohlo být víc. Když už to tam hoši od Datla dali, mohli si s tím trochu vyhrát. Nemají tam ani On/Off, ale docela suché Cancel :-(((.

PARAM. CONVERT / ADDRESS CONVERT

Přepočítává kód, který vám AR najde na přímou pamětovou adresu ve vašem PC (různí se podle konfigurace) a naopak.

SLOW MOTION

Nastavení zpomalení programu na rozmezí 2-98%. Nezpomaluje procesor, ale zpracování programu a tak nepůsobí výsledek stejně plynule, jako před SM, ale hlavně, že tu misi člověk proletí. Černé tlačítko na ovladači slouží k zapnutí a vypnutí navolené Slow Motion.

VIRUS SCANNER

Zkontroluje paměť na přítomnost zhruba stovky virů. Hezká funkce, ale nedomyšlená. Nemáte žádnou možnost zadávat si hledání User-Defined-Strings apod. One Halfa to rozhodně nenajde.

KONFIGURACE PC

Procesor 386, 486, nebo Pentium. Grafická karta VGA, nebo SVGA. Jeden volný 8 - 16 bitový konektor ISA. DOS 3.2 a vyšší.

ZÁVĚREM

Action Replay PC jsem testoval něco přes tři týdny. Teď bych měl asi vynést nějaký rozsudek. Budu stručný. Obhájce i obžaloba už pronesli závěrečnou řeč a porota rozhodla takto: Action Replay ve skutečnosti není k vašemu PC nutný. Nepotřebujete ho stejně tak jako nepotřebujete zvukovou kartu.

✖ KaT

MĚJTE PLNOU KONTROLU NAD SVÝM POČÍTAČEM

Firma RVT data, Ltd.

uvádí na český trh výrobek firmy DATEL ELECTRONICS

ACTION REPLAY

UNIVERZÁLNÍ ZAŘÍZENÍ PRO PROGRAMÁTORY A HRÁČE HER

Zaváděcí cena pouze 3.490,- Kč včetně DPH 22%

Zařízení umožňuje:
- zastavit libovolný program stiskem tlačítka
- zpomalit jakýkoliv program až do 2% původní rychlosti
- uložit libovolný program stiskem klávesy a kdykoliv pokračovat v jeho činnosti
- nastavit ve hrách nekonečné životy a energii
- uložit obrázky ve formátu PCX
- uložit hudbu ve formátu MOD
- prohlížet paměť jako text, hexadecimální formát, disassembler
- prohlížet VGA registry, tabulku přerušení, rozložení paměti
- detekci virů

a další ...

Distributor firmy DATEL ELECTRONICS pro Českou republiku:

RVT data, Ltd.
Akademika Bedrny 365
502 52 Hradec Králové

RVT data, Ltd.
P.O. Box 51
501 01 Hradec Králové

tel.: 049/617 433, fax: 049/617 434

PCP - EXCALIBUR, P. O. BOX 414, 111 21 PRAHA 1, FAX: 02 - 667 123 16

Odpovědi na minulé dopisy

Konečně trochu klidu (Excalibur o prázdninách vychází měsíčně) a proto také po delší době něco napíšu (zděšené davy prchají). Na začátek moje reakce na dopisy z minulých Excaliburů.

Sníme časopis (Ex 46)
Jazyková a gramatická úroveň se v posledních číslech zvýšila - zkuste porovnat. Hodnocení her je subjektivní a může se stát, že s autorem nesouhlasíte. Excalibur je jediným časopisem u nás, který publikuje vydavatelství, které není závislé na příjmech z distribuce her. Proto např. Hell dostal v Excaliburu po zásluze tak málo procent.

Trapná chyba (Ex 46)
Excalibur je v Německu žádán více, než jsme si mysleli. Mezery v distribuční síti zaplníme, ale bude to chvíli trvat. Zkuste to zatím v Čechách za koruny. Pokud je nemáte, zkuste si marky rozměnit ve směnárně.

Rozbor Excaliburu 44 (Ex 47)
Strana 3: Článek o koupi veškerých práv skupiny Commodore se zásadně dotýká budoucnosti Amigy a proto jsme ho zařadili hned vedle obsahu, aniž by za to firma Escom platila. Podobně prodej herního časopisu jiné firmě je významný a nebral bych to jako reklamu na onen časopis. Excalibur nepotřebuje podlézat žádné firmě a píše zcela otevřeně.
Strany 4 a 5: Zmínění redaktoři o hrách nepsali, pouze redigovali, proto jejich recenze nemohly vypadat nijak.
Strana 19: Bohužel vzhledem k rozsahu Excaliburu nebylo možné dát Kyrandii více než jednu stranu (v čísle bylo 20 recenzí) a proto se tam některé obrázky nevešly. Je to škoda a omlouváme se.
S některými dalšími připomínkami souhlasím a v dalších číslech jsme je nezávisle na tomto rozboru odstranili.

Týdeník kontra měsíčník

V poslední době jste byli svědky obrovského zrychlení. Excalibur vyšel v červnu dokonce 4x. Za měsíc tedy vyšlo 128 stran, které obsahovaly celkem mj. 65 recenzí, 6 návodů a množství dalších redakčních stran. Co nás to napadlo? Proč jsme přešli na týdeník?
Když jsme asi před dvěma měsíci zvažovali, jak vylepšit Excalibur, dospěli jsme k názoru, že doba čtrnáctideníku je za námi. Zbývaly dvě možnosti: týdeník nebo měsíčník. Je jasné, že téměř každý z nás by chtěl raději tlustý měsíčník, než tenký týdeník. Naše myšlenky se tedy pokoutně ubíraly k měsíčníku. Naráželi jsme však neustále na dvě zásadní překážky, které se zdály být nepřekonatelné.
První překážka: vysoká cena. Excalibur jako čtrnáctideník stál 24 Kč a měl 36 stran. Pokud by měl mít 128 stran, pak by při stejném poměru cena/počet stran stál 85 Kč.
Druhá překážka: aktuálnost. Optimální by bylo, kdyby recenze na hru vyšla přesně v den, kdy je zahájení prodeje hry. Toto však donedávna nebylo možné, neboť mnohé hry nám prodejci půjčují až po zahájení prodeje hry. U měsíčníku by se tedy mohlo často stávat, že recenze by vyšla o 6-8 týdnů později, u týdeníku pouze o 10-16 dnů. Některé tituly nám prodejci nechtěli půjčovat s odůvodněním, že mají pouze jeden kus a ten že chtějí prodat.
Naproti tomu týdeník zajišťoval snížení ceny jednotlivého výtisku a umožňoval rychle reagovat na novinky. Jeho hlavní nevýhodou však byl nízký počet stran a poměrně málo obrázků.
Nakonec jsme se rozhodli pro týdeník s tím, že jakmile to půjde, přejdeme na silný měsíčník.
Od onoho rozhodnutí uplynulo pět Excaliburů a došla spousta reakcí a názorů. Když to shrnu, tak většině se líbí: způsob psaní a množství recenzí a návodů, seriál Násilí ve hrách a Action Replay, plakáty, tipy a triky. Některým z Vás se líbí rubrika Týden a grafická úprava Ex 45. Většině se nelíbí: grafická úprava Ex 45, málo stran, slabá obálka. Předplatitelé si stěžují na absenci obalu (za to se omlouváme, vypustili jsme ho kvůli urychlení odeslání, od Ex 48 výše jsou Excalibury opět baleny).
Mnohým by tyto výsledky vyhovovaly, Excalibur však má vyšší ambice. Nechceme, aby Excalibur byl pouze dobrý a aktuální zdroj informací, ale aby byl jedničkou i pokud jde o grafickou úpravu, rozsah a celkový dojem.

50

EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:

* měsíčník, 148 stran
* kvalitní obálka a papír
* skvělá grafická úprava
* cena 75 Kč
* CD pro předplatitele zdarma
* nejlepší obsah

Ti z vás, kteří si předplatí Excalibur na 12 čísel, dostanou k nim i „cédéčka" pro PC/Amigu zdarma (více informací na str. 2). Také současní předplatitelé budou mít možnost získat CD zdarma (budou informováni korespondenčně).
Excalibur tedy bude mít od čísla 50 parametry těch nejlepších evropských časopisů. Proč jsme se rozhodli pro zvýšení počtu stran? Týdeník Excalibur měl 128 stran měsíčně a nestačilo nám to pro uveřejnění všech článků a obrázků, které jsme měli k dispozici. Dostačující bude pro nás nejméně 148stránkový Excalibur, jehož cena by měla být podle propočtu kolem 100 Kč, ve skutečnosti však bude „pouze" 75 Kč, což je podle průzkumu ještě únosná cena (za týdeník Excalibur jste vydali 4 x 19,90 = 79,60 Kč měsíčně za 128 stran). Nový „superextramegacool" Excalibur by rozhodně neměl chybět nikomu z fandů počítačových her! Těším se na vaše názory a náměty. Díky za pozornost.
-ml-

Bude Excalibur prodávat hry?

Suprová a nejlepší redakce Excaliburu!
Nevím, jestli už vám to někdo řekl, ale jste SUPER! Díky vám jsem zrušil předplatné jiných časopisů, které nedosahovaly ani takové kvality jako váš časopis. Jsem rád, že dodržujete svoje slovo a neděláte recenze akorát pro PC nebo Amigu, ale zabýváte se téměř všemi celkem dobrými počítači nebo konsolemi.
1. Co se týče toho COVER CD - je super, ale je mi téměř na nic, protože CD-ROM nemám a pro A1200 je k nesehnání, takže všechno stahuju ve škole z PC. Proč třeba nedáte vybrat předplatitelům mezi 1 CD nebo 2 diskety? Já bych určitě si vzal a odebíral ty diskety než CD! Ale jinak taky dobrý. Nemůžu si stěžovat. Ale neusněte na monitoru a takhle pokračujte i nadále!
2. V samotným časáku bych možná rád viděl více obrázků. Návody neroztahujte.
3. Nezačne Váš časák s prodejem her pro PC, Amigu a jiných? Určitě bych to uvítal! Snažte se!
Váš oddaný čtenář
Přemek Hušek ze Stříbra

1. O zařazení cover-diskety pro Amigisty neuvažujeme, protože na jednu nebo dvě diskety se vejde poměrně málo, kopírování a rozesílání by bylo komplikovanější. Navíc čtenářů Amigistů je menšina a mají většinou přístup k PC CD-ROM, na kterém si mohou programy pro Amigu z Excalibur COVER CD překopírovat.
2. Více obrázků chystáme od čísla 50, kde bude více stran. Je jasné, že dobře vybrané obrázky představí hru lépe než recenze, zejména po grafické stránce. V Excaliburu s 32 stranami nám na ně nezbývalo dost místa.
3. Prodejem her se rozhodně nechceme zabývat, Excalibur zůstane i nadále jediným herním časopisem u nás, který otiskuje NEZÁVISLÉ recenze, založené jen na názoru autora, bez jakýchkoliv obchodních tlaků. Pokud bychom někdy změnili názor, budeme vás včas informovat. Samozřejmě doufáme, že o nabídce her na trhu se dozvíte na stránkách Excaliburu prostřednictvím inzerce distributorů a prodejců.
-pt-

Excalibur téměř zlevní

Čau Ex,
sem tvůj fanda. Mám tě i předplaceného. S výhodami předplatného jsem fakt spokojený.
1. To, že podražíte, mě moc nerozházelo. Váš první COVER CD mě mile překvapil.
2. Chci se zeptat, v jakých periodách budou covery vydávané.
3. Kdy vydáte seznam návodů, recenzí, názvů her + číslo Excaliburu, ve kterém byly recenzovány.
Zach

1. Zvýšení ceny Excaliburu bude spojeno s výrazným zvýšním počtu stran, takže by se dalo hovořit téměř o zlevnění.
2. Cover CD budeme pro předplatitele vydávat počínaje číslem 50 ke každému Excaliburu.
3. Takový seznam bude v Ex 50 a také na Cover CD 50.
-pt-

excalibur

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík
ŘEDITEL: Přemysl Twrdý
ŠÉFREDAKTOR: Antonín Kočí
PŘEDSEDA REDAKCE: Jiří Binek
REDAKTOŘI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Josef Komárek (Joe), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula)
INZERCE: Klára Dosoudilová
(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková
DTP A DTR: Pavel Mázl, Eva Hilková
DATABÁZE: Bohdan Rameš
TISK: Aleko s.r.o.
Někteří další spolutvůrci a pomocníci: kočka Kety, Apple Macintosh 'Brnič' Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe Photoshop, Janek Ledecký, Adobe Illustrator, Live Picture, Script, AC/DC: Girls Got Rhythm, Schott to Thrill, Deep Purple: Lady Luck, Keks: Věšeli jsme prádlo, Karel Kryl: Bratříčku, zavírej vrátka, Saxon: Crusader, Roxette: Fingertips, The Look, McFilé s džusem, Monty Python's Flying Circus: Bishop, Vydírání, Noční volební speciál.
PŘEDPLATNÉ: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč. Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplatte na poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Tel.: 02/667 123 15.
PŘEDPLATNÉ PRO SR:
Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15. Tel.: 07/496400
Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995. Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

„Když chcete vytvořit opravdu vynikající hru, musíte zapojit všechny své síly. Práce na počítačové hře není vůbec jednoduchá, ale vyplatí se. Nemyslete si, že se stanete idolem již po své první nebo druhé hře, ale půjdete-li opravdu za hranice svých možností, můžete se po dokončení svého dalšího díla ocitnout na špičce. Jen na jednu věc si musíte dát pozor - pokud chcete začít tvořit hru, nesmí být první myšlenka, co Vás napadne, kolik dostanete peněz."

Takto vedl svou řeč můj anglický kolega Brian Williams k týmu Pterodon Software (tvůrci Oslího ostrova a 77) při své první návštěvě Studia Vochozka Trading v Brně. Nejen pro ně, ale i pro všechny vývojáře, kteří se mnou spolupracují, se otevřela absolutně nová dimense - vývoj počítačových her pro celosvětový trh s CD-ROM. Jeho monolog zněl působivě, ale přesto se Pterodoni drze zeptali, kolik teda k sakru dostanou. Jeho odpověď (po několika sekundách počítání na kalkulačce a nahlédnutí do kursovního lístku) zněla:

„Milion dvě stě tisíc korun a možná i víc. Pro Vás osobně."

Tuto částku si můžete vydělat i Vy. Jestli chcete spolupracovat na vývoji počítačové hry, musíte udělat první krok - jakýmkoliv způsobem mi napsat nebo poslat fax. Koho vlastně sháním? Grafiky (kresba na papír, do počítače nebo 3D), programátory (C, assembler, Pascal), hudebníky, scénáristy a designéry.

Na ukázky čeká
Petr Vochozka, VOCHOZKA TRADING

Moje adresa:
Petr Vochozka
Studio Vochozka Trading Brno
Bolzanova 42
618 00 Brno
tel/fax 05-535 113
přes víkend 0463-22 373

PS: Zájemci ze Slovenska volejte na 07-496 346

Amiga Shop

POZOR POZOR

Amiga 1200 ..... 13990.-
Amiga CD 32 ..... 5890.-
Paravision SX-1 ..... 9100.-
Blizzard 1230/40 Mhz 5990.-
Microvitec 1438 14" 13990.-
Monitor 1084 ST 8290.-
Hry a soft na CD 32 ... od 340.-

PRODEJNA OD 17.7.1995 PŘEMÍSTĚNA NA NOVOU ADRESU.

Praha 8 Čimická 19 181 00 Čimice
Po.-Pá. 10.00-18.30
So.-Ne. TELEFON ☎:02/855 72 35

OMEZENÝ
rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 15-6

Zálohování Vašich dat na CD ROM a výroba kopií CD

Výroba CD ROM z harddisku

1 kus 1 100,-
2 kusy 1 050,-
3 kusy 1 000,-
4 kusy 950,-
5 kusů 900,-
6 kusů 850,-
(dohodou)

Kopírování CD

1 kopie 850,-
2 až 5 kopií 800,-
(dohodou)

podrobnější informace na lince (02) 3164981

GigaStore vol. 1
Bezesporu velmi kvalitní kolekce fotografií nejrůznějšího zaměření (1700 GIF souborů), dále obsahuje série zvukových efektů ve studiové kvalitě - možné užití i v profesionální sféře.
Tato kolekce byla vyrobena navzdory titulům stejného zaměření, které jsou zpravidla drahé a ne vždy tak kvalitní.
CD 1 Vám bude zasláno dobírkou v hodnotě 390 Kč na základě telefonické objednávky.
Připravované CD GigaStore vol. 2 Vás ponoří do světa digitálního videa na Vašem PC.

Objednávky a informace na lince (02) 3164981

Mediapol
Sdružení českých podnikatelů

NEČEKEJ NA
ES Commodore *AMIGA*

AMIGA CD32 Spectacular Voyage	6990
- Oscar + Diggers + Chaos Engine + Microcosm!	
AMIGA 1200 Desktop Dynamite	15490
- Oscar + Dennis + WordWorth + DeluxePaint IV!	
AMIGA 600 Wild Pack	8490
- Push Over + Putty + DeluxePaint III!	
Philips 8833 barevný monitor	8890
Datalux - ext. disk. drive 3,5" DD 880KB	2490
E1200/4 4 MB pro A1200 + hodiny	6490

- objednané zboží zasíláme i na dobírku, vše skladem
- provádíme kompletní servis A500 - A4000, možno zaslat i poštou
- hledáme další smluvní prodejce, nabízíme nejširší sortiment

Ceny včetně DPH, kompletní nabídku zasíláme zdarma!

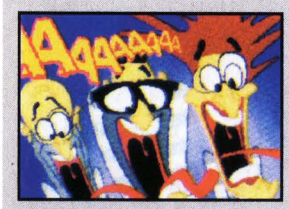
Prodejna:
Svornosti 2
736 01 Havířov 1
Tel.: 069 / 68 10 418
Fax: 069 / 68 10 564

javosoft COMPUTER

PRO ZÁBAVU I ODDECH...

PC – 3,5

A - TRAIN CONSTRUCTION SET 259.00
AL QADIM 1299.00
ANOTHER WORLD 549.00
ARMORED FIST 999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 999.00
CHAMPIONSHIP MANAGER COMPENDIUM 999.00
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL 1599.00
DARK LEGIONS 1299.00
DAY OF THE TENTACLE 1499.00
DELPHINES CLASSIC COLLECTION (5 her) 999.00
DELTA V 1149.00
DOMINUS 1499.00
ELDER SCROLLS: ARENA 1499.00
EUROPEAN CHAMPIONS 1119.00
EYE OF THE BEHOLDER 2 ..... 619.00
EYE OF THE BEHOLDER 3 ..... 1399.00
F-19 STEALTH FIGHTER 619.00
FLASHBACK 1399.00
FORMULA 1 ..... 999.00
GUNSHIP 479.00
INDIANA JONES 4 action 499.00
INDIANA JONES 4 adventure 1399.00
INFERNO 1649.00
IRON CROSS 1569.00
JURASSIC PARK 1299.00
KING'S QUEST 4 ..... 619.00
KING'S QUEST 5 ..... 699.00
LEISURE SUIT LARRY 3 549.00
LINKS 386 PRO 1599.00
LORDS OF MIDNIGHT 1299.00
LUCASARTS CLASSIC COLLECTION (5 her) 1099.00
OPERATION BODYCOUNT 1099.00
POLICE QUEST 3 ..... 549.00
POWER DRIVE 1059.00
RAVENLOFT 1169.00
RYDER CUP 1119.00
SAM & MAX 1499.00
SCRABBLE 1149.00
SECRET OF MONKEY ISLAND 2 ..... 619.00
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE 699.00
SPACE QUEST 4 ..... 619.00
SPELLJAMMER 1299.00
STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA 1569.00
SUPER VGA HARRIER 1399.00
T.F.X. 1679.00
THE DREAM TEAM (3 hry) 1119.00
THE HORDE 999.00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 ..... 1599.00
WORLD CUP 94 ..... 899.00
X-WING - STAR WARS 1599.00



PC – CD

ARMORED FIST 1699.00
BURIED IN TIME(3 CD) 1599.00
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL 1599.00
DELPHINES CLASSIC COLLECTION (5 her) 1099.00
DELTA V 1749.00
DID'S VIRTUAL WORLD (F 29, EPIC, ROBOCOP 3) 1099.00
DOMINUS 1699.00
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL 1799.00
FORMULA 1 ..... 1099.00
HARPOON 2 DELUXE 1589.00
INDIANA JONES 4 adventure 1749.00
INFERNO 1799.00
JOURNEYMAN PROJECT TURBO 1699.00
JURASSIC PARK 1299.00
LINKS 386 PRO 1749.00
LORDS OF MIDNIGHT 1299.00
SECRET OF MONKEY ISLAND 1679.00
SPECTRE VR 1799.00
STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA 1699.00
T.F.X. 1789.00
THE HORDE 1399.00
UNDER A KILLING MOON (4 CD) 2199.00
WOLF 1699.00
WOLFPACK 1099.00
WORLD CUP 94 ..... 999.00
ZEPHYR 1499.00

TIP PRO TENTO MĚSÍC

BURIED IN TIME (VOLNÉ POKRAČOVÁNÍ HRY JOURNEYMAN PROJECT)

- 3-D FOTOREALISTICKÁ ADVENTURA
- BOHATÁ DĚJOVÁ LINIE KOMBINUJÍCÍ NAPĚTÍ A TAJEMNO
- 7 RŮZNÝCH MINULÝCH A BUDOUCÍCH SVĚTŮ K PROZKOUMÁNÍ VČETNĚ STŘEDOVĚKÉ FRANCIE A MAYSKÉHO MEXICA
- VÍCE NEŽ 70 HODIN FANTASTICKÉ ZÁBAVY NA 3 CD – ROM
- PŘES 2 ROKY PRÁCE NA PROJEKTU HRY

OBJEDNÁVEJTE NA ADRESÁCH: **ČR:** NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11 **SR:** ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15